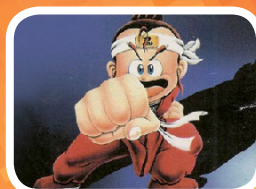
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSI
O ETERNA
PÔSTER GRÁTIS
THE KING OF FIGHTERS
E.T.
CRASH DE 1983
A crise financeira que quase causou a extinção do mercado de videogames
ENDURO RACER
A desafiante competição de motocross para Master System e arcade
LOCADORAS
A história das locadoras de jogos dos anos 80/90
THE MIRACLE
PIANO TEACHING SYSTEM
MIRACLE PIANO
Curiosidades do game que pretendia dar aulas de piano
20 ANOS DE PORRADAS!
THE KING OF FIGHTERS
Das versões de 94 a 98, tudo sobre os personagens, a trama, os erros de tradução e as curiosidades da maior série da SNK
EDITORA EUROPA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 22 – Agosto de 2014

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos),
Douglas Pereira e Akira Suzuki (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Publicidade - Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Carlos Mellacci e William Costa

PROPAGANDA
Denise Sodré

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josi Montanari, Vanessa Araújo, Maylla Costa, Marcia Queiroz, Camila Brogio, Bia Moreira, Graziele Dantas, Mila Arantes e Gisele Silva

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Kurosaki (Gerente) e Paula Orlandini

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 2317-2355).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

Nossa, já faz 20 anos desde os tempos em que você cabulava a escola para jogar *The King of Fighters 94* nos fliperamas! Tenho certeza que você, assim como eu, voltava a pé para casa porque gastava os passes do ônibus para bancar uma ficha a mais nos "contras" com os office-boys e com os malandros que sempre usavam aquela cotovelada esperta para atrapalhar seus combos com o Kyo. Jogar *King* nos flipers não era só um hobby, mas uma atividade formadora de caráter e que nos deixava mais durões para a vida. Essa série, uma das mais competitivas do clube da luta dos games, existe até hoje... Só que os fliperamas já não reinam mais. Estão quase tão extintos quantos os office-boys. Então aproveite a nossa matéria especial para voltar para aqueles tempos incríveis.

Humberto Martinez
Editor-chefe
Humberto@europanet.com.br

SUMÁRIO

04 **OLD!News** Notícias de ontem

08 **Capa** The King of Fighters

26 **Crise histórica** Crash de 1983

36 **Jornada simbólica** Enduro Racer

42 **Centros da diversão** Locadoras

50 **Pixels Mortos** Judge Dredd

56 **Acessórios** Miracle Piano Teaching System

SE FOR O CASO, RECLAME.

Nosso objetivo é a Excelência!

Redação
Fone: (11) 3038-5050 **Fax:** (11) 3819-0538
E-mail: humberto@europanet.com.br

Correspondência
Rua MMDC, 121 CEP: 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

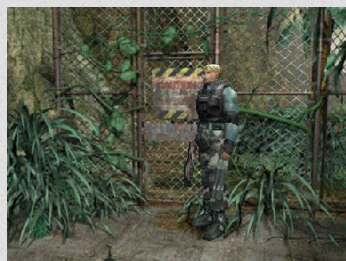
Publicidade
Fone: (11) 3038-5098 **Fax:** (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Atendimento
Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508 (Outras localidades)
Fax: (11) 3819-0538
Das 8h às 20h (segundas as sextas)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Visite-nos no **www.facebook.com/revistaoldgamer**

Por Alexei Barros

A VOLTA DOS DINOS!

"A Capcom of Japan confirmou estar trabalhando em Dino Crisis 2 para PlayStation 2, a sequência de seu Survivor Panic. Por que diabos uma continuação tão rapidamente? Simples: Dino Crisis já alcançou a marca de 2,2 milhões de cópias vendidas no mundo. Assim, Dino Crisis 2 será lançado no final de 2000. Agora são ao todo três títulos sendo preparados para o PS2: Street Fighter EX3, Onimusha – The Demon Warrior e DC2."

Gamers #48

2000

ANÁLISE OLD!GAMER

A filosofia da Capcom de fazer sequências com base no desempenho das vendas do jogo inicial vem de longa data, como mostra a notícia, embora seja importante elogiar o esforço da produtora japonesa em introduzir novas propriedades intelectuais no mercado. Com mais ênfase na ação que seu antecessor, *Dino Crisis 2* realmente foi lançado no fim de 2000, mas ainda para o primeiro PlayStation. *Onimusha – The Demon Warrior* chegou a ser anunciado para o console 32-bit, mas migrou para o PlayStation 2. *Street Fighter EX3*, jogo poligonal da Arika, também saiu para o PS2, sendo inclusive um dos títulos de lançamento no Japão e nos Estados Unidos.

Rise of the Robots: “Street versão 2000”

“Para fechar esse festival de lançamentos com chave de ouro, essa é a versão de SNES da obra-prima que encantou os usuários de PC e Amiga. Esse jogo de luta inova na sofisticação de visuais 3D e animação ray-traced. O resultado é evidente na fluidez e realismo dos movimentos dos personagens. O jogo causou tanto frisson que há quem diga que é o Street Fighter versão 2000!”

GamePower #21

1994

ANÁLISE OLD!GAMER

Rise of the Robots **não tem nada de obra-prima: é um jogo de luta totalmente quebrado, com um gameplay truncado que nem de longe lembra** ***Street Fighter*****. Chamá-lo de sucessor da série da Capcom é um insulto.** ***Rise*** **veio cheio de hype, mas só tinha gráficos – que não eram tão bons no Super NIntendo se comparados ao PC.**

Até que enfim: jogo de turma no PlayStation

“Hip, Hip, Urra! Vem vindo aí uma pá de acessórios para o console da Sony, inclusive o esperadíssimo adaptador para até quatro jogadores. Demorou, hein! Todos os acessórios estão sendo lançados inicialmente no Japão, a maioria entre março e abril. O adaptador para quatro jogadores é da própria Sony e custará cerca de US$ 50. Com dois deles, dá para debulhar em oito.”

ANÁLISE OLD!GAMER

Enquanto o Nintendo 64 acertou em cheio ao incluir quatro entradas para controle (algo que o Atari 5200 já havia feito antes), o PlayStation ainda dependia do multitap para jogatinas grupais. Hoje, com a consolidação dos controles sem fio, esse tipo de acessório não passa de uma peça de museu. Nem dá para sentir saudade de todos aqueles emaranhados de cabos.

Ação Games #102

1996

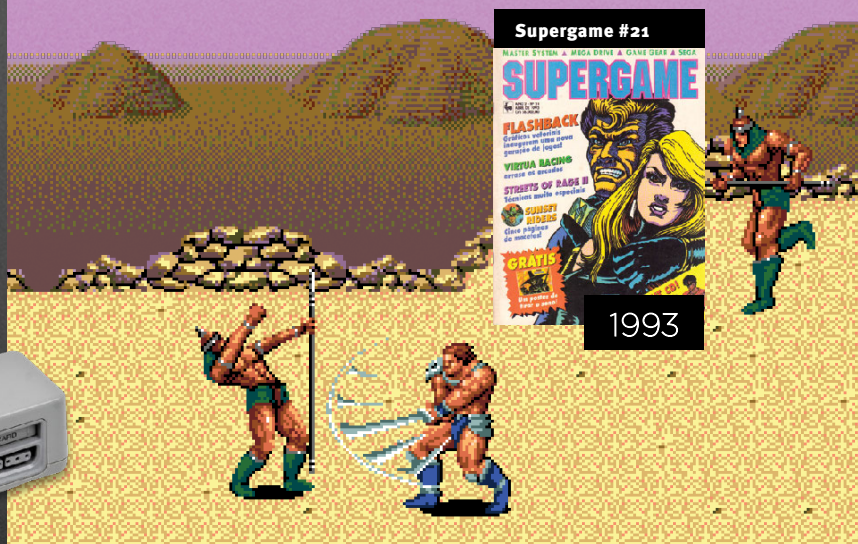
GOLDEN AXE III

“A Sega japonesa lançará a terceira versão do clássico Golden Axe. O novo jogo não deve mudar muito. Continuam os três personagens de sempre: o bárbaro Ax Battler, a amazona Tirys Flare e Gilius Thunderhead, o anão. Desafios e dificuldades permanecem, mas, em compensação, há magias novas para enfrentar Dark Guld.”

ANÁLISE OLD!GAMER

O anão Gilius Thunderhead realmente volta no ***Golden Axe III*****, mas ele não é jogável. No original japonês, o bárbaro e a amazona se chamam Kain Grinder e Sarah Barn, embora na localização americana para o serviço Sega Channel (o jogo não foi lançado em cartucho nos Estados Unidos), eles foram rebatizados com os nomes Ax Battler e Tirys Flare, como os heróis antigos. A dupla conta ainda com o reforço do gigante Braoude Cragger e da pantera Chronos “Evil” Lait. E Dark Guld, vilão de** ***Golden Axe II*****, não retorna em** ***Golden Axe III*****, que tem como antagonista Damned Hellstrike.**

Supergame #21

1993

Bubsy no Mega

"A galera do Mega já pode dormir tranquila: o simpático Bubsy é um dos mais novos lançamentos para o console da Sega. O game é igualzinho ao da versão para Super Nintendo e o gato continua cheio de caretas e de movimentos incríveis. A diferença ficou por conta da música, agora não tão boa, e da tela de opções, que é acionada por meio do botão A e não mais pelo Select como no Super Nintendo."

ANÁLISE OLD!GAMER

Na geração dos mascotes, o gato Bubsy foi mais uma das figuras a entrar na onda dos animais antropomórficos. Lançá-lo para o Mega Drive, após o jogo ter saído originalmente para SNES, foi quase uma obrigação, já que o jogo segue no vácuo do Sonic em muitos momentos – para mencionar uma semelhança, há uma placa no final da fase que gira depois que o felino passa por ela.

VideoGame #30
1993

Onde está Winback?

Nintendo Power #116
1999

"O WinBack da Koei não evaporou. Na verdade, acabamos de receber a versão mais completa até agora do iminente shooter. O tempo extra de desenvolvimento foi usado de maneira proveitosa. Mirar e se movimentar no jogo melhorou consideravelmente, e o sistema de câmera está quase pronto. Nós prevemos que o sistema de mira automático no WinBack vai ser uma das opções mais úteis, já que permite a você atirar instantaneamente nos inimigos que pipocarem de uma proteção. Outros elementos que agora estão efetivos no jogo incluem itens, mapas, cutscenes e efeitos sonoros. Então qual é a última palavra do lançamento de WinBack? A Koei planeja agora lançar o jogo em março. Essa é uma boa notícia para os fãs de GoldenEye 007 e Mission: Impossible que estão esperando pacientemente por novas doses de perigo e emoção."

ANÁLISE OLD!GAMER

***WinBack* não é muito conhecido, mas antecipou muitos conceitos que seriam difundidos nas duas gerações seguintes. O shooter em terceira pessoa da Koei já tinha um sistema de cover (o "murinho"), presente em séries populares, como *Uncharted*, *Mass Effect* e *Gears of War*. Não bastasse isso, o jogador dispunha de uma mira a laser, que seria adotada em *Metal Gear Solid 2: Sons Liberty* e *Resident Evil 4*.**

Doom de GBA é exibido

N64 Magazine #50
2001

"Rumores circularam por um tempo sobre uma possível versão para Game Boy Advance do clássico jogo de tiro em primeira pessoa Doom. Poderia possivelmente ser verdade? Bem, a resposta é sim... e também não. Doom existe funcionando em um Game Boy Advance, mas no momento é apenas uma demo técnica preparada pelos prolíficos programadores de Game Boy da Crawfish. O time de programação situado em Croydon trouxe ao escritório da N64 Magazine um kit de desenvolvimento terrivelmente caro para mostrar o que eles haviam feito – que também é bastante impressionante.

A demo mostra que o GBA pode lidar com complexos níveis estilo FPS com facilidade, com os botões de ombro do portátil permitindo mover o personagem em círculos de maneira tão rápida e intuitiva quanto possível no Nintendo 64. O visual é surpreendentemente sólido, e essas imagens realmente não fazem justiça para os gráficos – em uma tela de GBA de verdade, a demo é vista com muito mais clareza. Com a engine do jogo no lugar, a Crawfish planeja produzir um FPS original em vez de apenas converter o Doom para o novo portátil."

ANÁLISE OLD!GAMER

Realmente existe *Doom* para Game Boy Advance, e o port foi feito pela David A. Palmer Productions com diversas concessões (nada de Cyberdemon, Spiderdemon e Spectre, por exemplo), mas mantendo a fidelidade do jogo para a telinha do portátil. A Crawfish Interactive, por sua vez, ainda lançaria muitos jogos para o GBA, como *Driver* e *Street Fighter Alpha 3*, até ser fechada em 2002, com muitos dos seus funcionários migrando para a Climax.

Means Machine Sega #20

1994

BOMBÁSTICO

"Esta é a notícia que nós da Mean Machines estávamos esperando! Depois de meses de diz-que-me-diz-que, o Bomberman finalmente está chegando ao Mega Drive! A Probe é o time que está cuidando da conversão para a Hudson Soft, e nós esperamos que o jogo surja via Virgin no início de 1995. Não há outros detalhes concretos, mas nós estamos olhando esse jogo de perto!"

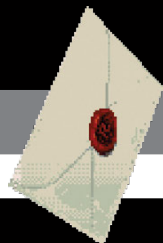
ANÁLISE OLD!GAMER

O jogo do Mega Drive que ficaria conhecido como *Mega Bomberman* é, na verdade, um port do *Bomberman '94*, originalmente lançado para PC Engine. Não dá para entender por que a notícia fala da Virgin, que nada tinha a ver com a história. O que a nota não diz – e viria à tona tempos depois com uma demo compartilhada na internet – é que a softhouse alemã Factor 5 chegou a trabalhar em uma versão de *Bomberman* para Mega Drive com suporte para oito jogadores, trabalho que foi descartado em favor da adaptação do *Bomberman '94*.

PUBLICAÇÃO HISTÓRICA

The Official Sega Saturn Magazine #1

1995

Desde o seu lançamento na Europa, o Sega Saturn teve uma vida difícil, perdendo de lavada para o PlayStation, que dominava o continente. Isso não desmotivou a estreia da The Official Sega Saturn Magazine na Grã-Bretanha. Inicialmente conhecida por Sega Magazine, a revista mudou de nome para focar no Saturn, trazendo diversas reportagens e entrevistas exclusivas sobre o universo do console 32-bit da Sega. Na primeira das 37 edições da SSM, *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop*, *Clockwork Knight 2* e *Sega Rally Championship* foram os jogos que ganharam mais destaque na publicação.

The King of Fighters

A SAGA DE OROCHI

Relembramos tudo sobre a era de ouro desta grande série de luta da SNK em seu aniversário de 20 anos

Por Douglas Pereira

De todas as séries da SNK, a maior, melhor e mais famosa da empresa é *The King of Fighters*. Mas, quando pensamos em jogo de luta, certamente o primeiro que vem à mente é *Street Fighter – Street Fighter II*, mais precisamente. Esse não foi o primeiro jogo de luta do mundo, mas sem dúvida criou o gênero como o conhecemos pelas últimas duas décadas. Enquanto a Capcom se apoiava em seu sucesso por anos, dezenas de clones apareceram e se foram, a grande maioria com resultados, no mínimo, pífios. E algumas das pouquíssimas exceções eram os títulos da SNK, produtora que, até mais do que a própria Capcom, se tornou sinônimo de jogos de luta.

Isso porque a SNK era praticamente especializada no gênero. Em poucos anos a empresa já tinha em seu catálogo *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* e *World Heroes*. Se hoje em dia eles são jogo bem antiquados (jogar o primeiro *Fatal Fury* não é fácil), na época se destacavam das outras tentativas. Era como se a SNK fosse a única a não apenas entender o avanço que estava acontecendo, como também a única a dar um valor próprio, um tempero só dela, que era inexistente na época.

The King of Fighters surgiu como um dos primeiros crossovers e o primeiro jogo de luta com times, teve uma versão por ano durante 10 anos e mais algumas depois. É possível que *KOF*, como é conhecido, ainda seja a série de luta mais famosa do mundo depois de *Street Fighter* e *Mortal Kombat*. Especialmente no Japão e na América Latina, certamente já foi a série mais importante de todas do gênero – pelo menos em sua época de ouro.

Que época foi essa? O meio dos anos 90. Mais precisamente, entre 1994 e 1998. *KOF* é uma série muito grande para ocupar toda a nossa humilde revista, então por que não falar do que ela nos ofereceu de melhor durante esses 20 anos de história?

The King of Fighters '94

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD e Nintendo Wii (Virtual Console)

Prelúdio de um universo

The King of Fighters não nasceu como o nome de uma série de luta crossover. Na verdade, o torneio conhecido como The King of Fighters já acontecia há muito tempo na história de *Fatal Fury* e *Art of Fighting*, os dois jogos mais populares da SNK no início dos anos 90. Embora a história de *KOF* em si não tenha a ver com essas franquias, ela ajuda a dar o pano de fundo para muitos dos participantes do torneio. Além disso, algo que ficou comum na SNK – decisões de design influenciam a história do jogo, e vice-versa – foi bem importante para a série. Poucos jogos de luta se importam com a história, e a SNK foi a primeira a dar um foco maior para isso.

A fase ambientada no Brasil conta com os destroços de um helicóptero e uma agitada tribo de pigmeus

É só olhar para o primeiro jogo de luta da empresa e seu nome ocidental: *Fatal Fury: King of Fighters*. Os irmãos Terry e Andy Bogard, ao lado do amigo Joe Higashi, entram nesse torneio para encontrar e derrotar o organizador do evento: Geese Howard, o homem que matou o pai dos Bogard e controla o crime na cidade de Southtown. *Em Fatal Fury 2*, outro torneio é realizado, agora pelo meio-irmão de Geese, Wolfgang Krauser, que estende o torneio para o mundo inteiro. *Fatal Fury* foi lançado em 1991, apenas alguns meses depois de *Street Fighter II*. O produtor do primeiro *Street Fighter*, Takashi Nishiyama, havia saído da Capcom e ido para a SNK criar outro jogo de luta. *Fatal Fury* se importa um pouco mais com a história em vez de se calcar apenas em qualquer estereótipo que representasse países diferentes. Por causa disso, desde o início, os jogos da SNK sempre tiveram um ar de anime muito maior do que os da Capcom.

O foco na história cresceu mais no jogo que veio logo depois do primeiro *Fatal Fury*. *Art of Fighting* era uma prequel, com uma história que se passava uma década antes do jogo de Terry Bogard, mostrando as origens do torneio King of Fighters – o primeiro de todos acontece no primeiro *AoF*. O chefão de *Art of Fighting* é Mr. Big, mas em *AoF2* ficamos sabendo que ele é apenas um chefe do crime sendo comandado pelo verdadeiro patrão: Geese Howard. As duas séries começaram a se juntar logo depois do primeiro *AoF*. Em *Fatal Fury 2*, Ryo Sakazaki é um personagem secreto. Em *Art of Fighting 2*, Geese Howard é o chefe secreto. A partir daí, a ideia de

Os integrantes dos trios não podem ser trocados no primeiro jogo da série

Athena Asamiya estreou no arcade de ação *Psycho Soldiern*; na época, a SNK não era especializada em jogos de luta

juntar as duas séries em um único jogo começou a tomar forma...

O projeto de *The King of Fighters* começou muito diferente. A ideia original era de um beat'em up estilo *Double Dragon* em que o jogador controlaria os protagonistas dos dois jogos de luta da SNK até então. Esse jogo teria suporte para três jogadores simultâneos e se chamaria *Survivor*. Um protótipo até chegou a aparecer em um arcade no Japão, mostrando Terry Bogard e Robert Garcia batendo em uma galera na rua. Assim como a empresa era considerada por muitos como "apenas mais uma" que pegou carona no sucesso de *Street Fighter*, certamente o mesmo aconteceria com *Survivor*, pois as comparações com *Final Fight*, outro sucesso da Capcom, seriam imediatas. Após prováveis discussões sobre o futuro do projeto, *Survivor* foi cancelado em prol de uma ideia original. Os produtores gostavam muito da ideia de juntar suas séries em um mesmo universo e também da ideia de um time de lutadores. E foi dessas vontades surgiu *KOF*.

No sistema de jogo, *KOF* estava à frente de seu tempo. A mecânica de trios com lutadores duelando em rounds distintos agradava bastante os jogadores da época, pelo fato de uma ficha dar mais tempo de jogo. A junção de jogos diferentes criou um sistema que parecia familiar o bastante para os fãs de *FF* e *AoF* – a barra de energia começava a piscar quando ficava quase vazia, permitindo Desperation Moves (os golpes mais poderosos) à vontade, como em *FF*, e poder carregar uma barra de super vinha direto de *AoF*. O sidestep, a famosa "esquiva de extra" de *KOF*, lembrava um pouco o sistema de planos diferentes de *Fatal Fury*. Com dois botões, o lutador dá um passo para o fundo do cenário e evita qualquer golpe por um breve instante. *KOF '94* é um jogo simples e sem características complexas, e foi essa simplicidade inovadora, junto com personagens interessantes, que o tornou popular logo de cara.

Os cavaleiros não estão interessados em interromper as brigas na rua

KOF NA AMÉRICA LATINA

O grande obstáculo na popularidade de *KOF* foi nunca ter feito muito sucesso nos Estados Unidos. Porém, em países mais abertos à cultura japonesa, a série ainda é tão popular quanto no Japão – e isso inclui a América Latina. *KOF* foi extremamente popular no Brasil e no Chile, mais até que *Street Fighter* durante alguns anos – quem que viveu a época dos fliperamas pode comprovar isso. Essa popularidade levou a SNK a colocar traduções em seus jogos (*KOF '95* a *2001* foram localizados), ainda que os textos em português tivessem uma gramática no mínimo duvidosa.

ELENCO DE PONTA

Mesmo agregando personagens de *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Ikari Warriors* e *Psycho Soldier* – só não dava pra colocar *Samurai Shodown* por motivos óbvios –, não era do gosto dos produtores ter um jogo lotado de lutadores reaproveitados. Por isso, apenas os personagens principais de cada jogo foram agregados em times distintos.

FATAL FURY TEAM

País representado: Itália
Andy Bogard, Terry Bogard e Joe Higashi

Os três principais de *Fatal Fury*. Este time já deixa claro que os países dos times de *KOF '94* não necessariamente representam a nacionalidade de seus integrantes – o time da Itália é composto por dois norte-americanos e um japonês, por exemplo. Isso está relacionado à leve história do jogo. Lutadores de todo o mundo são abordados e é entregue a eles uma carta, marcada apenas com um "R", convidando para formar um time e representar o país onde estão atualmente no torneio The King of Fighters. Terry recebe essa carta algum tempo depois dos eventos de *Fatal Fury 2*.

ART OF FIGHTING TEAM

País representado: México
Robert Garcia, Ryo Sakazaki e Takuma Sakazaki

Sim, o time de *Art of Fighting* devia ser uma década mais velho, teoricamente. Embora os personagens já conhecidos da SNK usem suas histórias de fundo vindas de seus próprios jogos, *KOF '94* deve ser encarado como um "Dream Match" – sem a necessidade de levar em conta os detalhes da cronologia. Por isso, Ryo, Robert e Takuma têm a mesma idade apresentada em *Art of Fighting 2*.

WOMEN FIGHTERS TEAM

País representado: Inglaterra
Mai Shiranui, Yuri Sakazaki e King

As três mulheres de *FF* e *AoF* se juntam para montar esta equipe que representa a Inglaterra – Mai e Yuri são japonesas e King é francesa, porém abriu seu famoso bar, o Illusion, na terra da Rainha. Yuri é a irmã mais nova de Ryo, e Mai é a noiva de Andy (por livre e espontânea pressão da parte dela). O time das mulheres é uma das tradições de *KOF* e está presente em todos os jogos da série, mesmo que seus integrantes não sejam constantes – King e Mai ficaram de fora por uma edição cada, mas sempre uma delas esteve lá para comandar o time.

PSYCHO SOLDIER TEAM

País representado: China
Sie Kensou, Athena Asamiya e Chin Gentsai

Psycho Soldier é um jogo bem antigo da SNK, de antes da era MVS (tecnologia que a empresa usou de 1991 até 2003 para fazer seus jogos), e Athena vem de lá. Na verdade, ela apareceu em um jogo próprio antes disso, mas a personagem era uma deusa em vez de uma garota do colegial. Ela tem poderes psíquicos e, junto com seu amigo Sie Kensou (também de *Psycho Soldier*), treina Kenpo com o mestre Chin Gentsai, personagem inédito. Ele aceita entrar no torneio para medir o resultado do treinamento de seus discípulos.

IKARI TEAM

País representado: Brasil
Ralf Jones, Heidern e Clark Still

Ralf e Clark (que às vezes tem o sobrenome chamado erroneamente de "Steel") são os protagonistas da série de jogos estilo Rambo da SNK chamada *Ikari Warriors*, cujo debute foi o primeiro jogo de grande sucesso da SNK. Os dois operam suas missões sob as ordens do general Heidern, personagem criado especialmente para *KOF*. Eles estão em uma base no Brasil quando recebem a carta com o convite, e no mesmo instante Hidern já sabe quem é a pessoa por trás da letra "R": Rugal Bernstein, barão do mercado negro de armas e drogas, que foi responsável pela morte de um esquadrão inteiro e da família de Heidern, além da perda de seu olho direito. A intenção do time Ikari é encontrar o organizador do torneio e prendê-lo, mas é claro que há um significado bem maior para o general.

USA TEAM

País representado: Estados Unidos
Lucky Glauber, Heavy D e Brian Battler

Este é o time que não tem nada a ver com nada, meio que para cumprir tabela (ou apenas para ter algum time dos EUA). O único time sem laços com jogos da SNK além do Japan Team, Heavy D, Lucky Glauber e Brian Battler apareceram apenas em *'94* na linha principal, voltando apenas em jogos sem história. Não há muito a dizer, nem mesmo sobre a história deles: Heavy D era um boxeador que se aposentou no auge depois de matar um oponente em uma luta; Glauber era um jogador de basquete profissional que largou a carreira para se dedicar a artes marciais; e Brian está aí... porque precisavam de um terceiro membro para o time, pois ele nem tem qualquer grau de habilidade em artes marciais. A própria SNK disse que o jogador de futebol americano era um de seus personagens engavetados mais antigos, o que dá a entender que ele entrou no jogo do jeito menos importante possível.

KOREA TEAM

País representado: Coreia do Sul
Chang Koehan, Choi Bounge e Kim Kaphwan

Kim é um daqueles personagens sem tempero das histórias – é só ver o nome desse time dele. Em *Fatal Fury*, ele é derrotado por Terry e assume que seu poder é inferior, tornando-se um grande amigo dos Bogard. Kim é uma pessoa muito correta e sem grandes conflitos. Um dia ele vê na TV que dois fugitivos perigosos escaparam da prisão e, ao notar a força deles, resolve capturá-los e regenerá-los. Chang e Choi estão sob a custódia de Kim, que é bem linha dura, porém ambos passam a gostar do mestre de taekwondo com o tempo.

JAPAN TEAM

País representado: Japão
Benimaru Nikaido, Kyo Kusanagi e Goro Daimon

A personalidade, as habilidades e os elementos dos três lutadores são inspirados no anime *Getter Robo*, cujo trio de protagonistas era composto por um jovem com atitude, um exibido e um bem calmo. O robô de um era equilibrado, outro era mais rápido e outro era mais forte. Um era descrito por ter um "fogo" interior, outro era rápido como um raio e o último "pé no chão". Kyo, Benimaru e Daimon, respectivamente, são exatamente isso: a primeira parte descreve suas personalidades, a segunda seus estilos de luta, e a terceira seus elementos – fogo, eletricidade e terra. Também são uma referência a um ditado japonês, que, numa tradução livre, significa "o raio acerta a terra e inicia o fogo". O nome original de Kyo era Sho Kirishima (estilizado para Syo Kirishima em uma aparição especial como Striker em *KOF 2000*), porém, com uma história que envolvia os três tesouros sagrados do Japão (mais sobre isso no quadro "Os Hakkesshu"), seu nome mudou para Kyo Kusanagi. O design de Benimaru é assumidamente uma cópia do personagem Polnareff, do mangá *JoJo's Bizarre Adventure*. Já Goro foi criado pelo desejo da SNK de ter um lutador de judô em seu jogo. O trio se conheceu um ano antes do torneio, em outra competição de artes marciais, e se juntou para participar do King of Fighters.

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, Saturn, Game Boy, PlayStation 3 (PlayStation Network) e Nintendo Wii (Virtual Console)

A SAGA DE OROCHI

Em termos de gameplay, *The King of Fighters '95* é um jogo muito, muito parecido com o anterior. Os sistemas de luta são iguais, na verdade. A única diferença é que, enquanto em *'94* era obrigatório escolher um time fechado, *'95* permite escolher qualquer combinação de três lutadores. O resto das diferenças estava nos detalhes. As lutas eram um pouco mais fluidas e os cenários e personagens estavam mais definidos. Os lutadores ganharam personalidades mais distintas e as tradições começaram oficialmente – Sie Kensou e seu amor por bolinhos, Athena e suas mudanças de roupa sem nunca ter o uniforme de colegial, os seios levemente maiores da Mai Shiranui... Podemos dizer que, de certa forma, *KOF '95* é a versão completa de *'94*, e as adições escancararam a atitude dos personagens, algo em que a SNK sempre apostou, e que deu cada vez mais certo.

THE BAND OF FIGHTERS

Essa ideia junta a devoção aos personagens com o apreço pela trilha sonora. É uma banda imaginária feita com alguns lutadores em um universo alternativo, mais ou menos como um Gorillaz. Alguns CDs foram lançados com músicas e diálogos da banda. Embora alguns outros lutadores apareçam como convidados especiais para cantar algumas canções, a formação do grupo é: Athena nos vocais, Kyo na guitarra, Iori no baixo, Terry na bateria e Nakoruru (de *Samurai Shodown*) nos teclados.

KOF '95 também começou uma linha de história – além de ser a mais coerente, também representa a melhor fase de *KOF* como jogo. Como em tantas histórias japonesas, o enredo aproveita partes famosas do folclore japonês e os modifica de um jeito bem exagerado e legal de ver. Desde o início dos tempos, havia uma divindade chamada Orochi, nascida da própria Terra e guardiã da natureza. Um ser diferente da humanidade, que aprendeu a conviver com ela e até criou um clã de súditos. Uns 1800 anos atrás, Orochi ficou enfurecido com a destruição do planeta pelas mãos dos humanos e decidiu que o certo seria acabar com toda a humanidade. Assim começou uma guerra. Eventualmente, ela acabou graças aos poderosos clãs Kusanagi, Yata e Yasakani, que usaram os três tesouros sagrados do Japão para selar Orochi e seus Hakkeshu (os oito guerreiros mais poderosos de Orochi): a espada dos Kusanagi, o espelho de Yata, e a jóia de Yasakani.

660 anos antes dos eventos do jogo, o selo de Orochi começou a enfraquecer. Enquanto os clãs decidiam mudar o selo de lugar, isso fez com que deixassem de prestar atenção nos Hakkesshu (selados separadamente), que conseguiram se libertar. Um dos Hakkesshu então assassinou a esposa do líder do clã Yasakani e fez a culpa cair sobre o clã Kusanagi. Os Yasakani, jurando vingança, fizeram

É sempre um barato ver personagens ao fundo acompanhando as lutas e torcendo pelos seus companheiros de time

Mini-incêndios também acontecem no meio da pancadaria

um pacto com Orochi: carregarem a maldição da divindade em troca de um poder equivalente ao do clã rival. Assim, o controle do fogo dos Kusanagi é passado também para o Yasakani, porém, a maldição dá uma cor púrpura às chamas. Após o pacto, que lhes deu a técnica secreta Ya Otome (oito donzelas), o clã mudou seu nome para Yagami. Os herdeiros mais recentes dos dois clãs são, obviamente, Kyo Kusanagi e Iori Yagami.

No final de *KOF '94*, o Japan Team chega à final e é convidado por Mature, ajudante de Rugal, a enfrentar o organizador do evento em sua aeronave. Chegando lá, Kyo encontra seu pai, Saisyu, à beira da morte. Há algum motivo para Rugal ser tão forte (e para o pai de Kyo enfrentá-lo ali), mas nada disso é revelado. Rugal é derrotado e dado como morto depois que a aeronave cai. Um ano depois, Mature aparece novamente para entregar pessoalmente um convite do torneio King of Fighters para Kyo. Além da presença da moça, a carta tem o mesmo "R" gravado, deixando clara a participação de Rugal Bernstein de alguma forma. Outros times recebem convites vindos de pessoas que trabalham para Geese Howard. O torneio abandona a ideia de nacionalidade dos trios, e

Houve poucas novidades no gameplay, mas as arenas novas são incríveis

KOF '95 trouxe um enfoque ainda maior na história

RIVALS TEAM

EIJI KISARAGI

Um personagem que aparece mais em participações especiais do que em jogos da SNK, Eiji havia estreado em *Art of Fighting 2*. Seu clã é rival dos Sakazaki, porém, apesar da cara de mau, Eiji não tem intenções de matar a família de ninguém – ele só quer provar a superioridade de seu estilo de luta, especialmente contra Ryo. O ninja entra no torneio a convite de Billy Kane e vê o King of Fighters como uma chance de finalmente humilhar Ryo Sakazaki.

BILLY KANE

O braço direito de Geese Howard foi mandado ao torneio para investigar o poder dos lutadores. Entre o time capaz de derrotar Rugal e o trio de *Fatal Fury* sendo convidado novamente, há muito para pesquisar. Billy precisa montar um time e consegue isso ao convidar Eiji Kisaragi e Iori Yagami com a desculpa de derrotarem seus rivais. Ele sabe que essa parceria está por um fio desde o começo, mas é o único jeito de conseguir entrar no torneio.

IORI YAGAMI

O rival de Kyo Kusanagi tinha que ser alguém à altura, e foi isso que a SNK conseguiu. Sua atitude tem muito a ver com isso: Yagami era o que havia de mais durão no Japão da década de 90 reunido em um só personagem. Suas roupas diferentes, cabelo ousado e, principalmente, sua atitude, fizeram dele um nome memorável na história dos jogos de luta. Em vez de ser apenas um folgado ou um moleque convencido, Iori faz questão de humilhar seus adversários, sem conseguir controlar a risada ao derrotá-los. Seu sadismo é evidenciado em seu Desperation Move mais popular, o Ya Otome, com os famosos dizeres "Asobi wa owari da... nake, sakebe, SOSHITE SHINE!!" ("A brincadeira acabou! Chore! Grite! E agora, morra!"). A aparência e o cabelo exagerado lembram muito o de bandas do segmento Visual Kei no Japão, o que faz sentido, pois Iori toca contrabaixo em sua banda. Pode-se dizer que, ao lado de Kusanagi e de Athena, Yagami foi o grande responsável pela popularidade da série entre os meios otaku do Japão, com dezenas de CDs com diálogos, mangás e outros produtos. Iori se aliou a Billy Kane e Eiji Kisaragi para poder entrar no torneio e derrotar Kyo, mas deixa claro que isso não os torna aliados. Tanto é que, ao final de *KOF '95*, ele quase mata os dois quando o torneio chega ao fim, só para provar seu ponto.

O raio que divide o tronco ao meio e faz a árvore pegar fogo é um dos elementos mais fantásticos dessa fase

O público animado não perde a oportunidade de acompanhar uma troca de sopapos

NUTRINDO OS FÃS

No Japão é bem comum que personagens de anime e outras obras voltadas para um público otaku tenham CDs com eles encenando partes populares da obra, ou com uma nova história, ou mesmo cantando músicas feitas sobre a personalidade dos envolvidos. Como resultado, há uma infinidade de CDs de *KOF* com as vozes de todos os lutadores mais famosos. Houve até uma radionovela. Boa parte dessas histórias tinha um tom cômico ou descompromissado, mostrando interações entre os personagens fora das lutas – como as garotas do Women Fighters Team bebendo no bar de King.

os times participantes são os mesmos com uma exceção: sai o time menos popular, o USA Team, e entra o Rivals Team, composto por rivais dos heróis Terry, Ryo e Kyo.

Apelação

Assim como no ano anterior, o time de Kyo – agora chamado de Hero Team – é quem chega nas finais. Um desafio os espera antes do confronto final: Saisyu Kusanagi, que devia ter morrido em *'94*. Ele na verdade sobreviveu e sofreu uma espécie de lavagem cerebral por outra das "secretárias" de Rugal, Vice. Kyo derrota seu pai, que acaba voltando ao normal, mas não consegue mais lutar – a surra foi forte! Eis que Rugal aparece, mas está diferente: ele se chama Omega Rugal!

Um dos chefes mais apelões de *KOF* protagoniza uma das lutas mais injustas da história do gênero. É preciso derrotar Saisyu e ir direto para Omega Rugal sem receber de volta sua energia ou personagens perdidos. Quer usar um continue? Vai ter de passar pelo pai de Kyo novamente. Esse novo Rugal parece usar com facilidade alguma energia estranha, canalizada por alguns implantes que seu corpo recebeu depois da destruição da Black Noah (a aeronave do fim de *KOF '94*). Após a batalha difícil, o Hero Team se sagra novamente campeão do torneio após Rugal praticamente se autodestruir com seu próprio poder, mas vários dos presentes sabem que a sensação não é de vitória. Saisyu diz que Kyo precisa ficar mais forte para o que está por vir, e Iori pensa consigo mesmo que Rugal jamais conseguiria controlar tal poder, pois não era de certa linhagem sanguínea.

Trocar o USA Team pelo Rivals Team de Billy Kane (à direita) foi uma decisão muito acertada

Com Joe Higashi e os irmãos Bogard, o Fatal Fury Team é um dos mais icônicos da série

De *Art of Fighting* para *KOF*, Robert Garcia e Ryo Sakazaki

Os lutadores de *Fatal Fury* e *Art of Fighting* são os grandes astros de *KOF*

KOF '94 a '98: o ápice sonoro da SNK

Por Alexei Barros

Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan é o nome do departamento de som da SNK responsável por musicalizar as lutas de *The King of Fighters* e outras séries da produtora. Os compositores dessa extensa equipe criavam as músicas sintetizadas que entravam no jogo. As mesmas faixas eram adaptadas para serem tocadas por instrumentistas convidados, a maioria sem relação com a SNK, nos álbuns AST (Arrange Sound Trax). No Japão, ambas as trilhas da série – originais e arranjadas – foram lançadas em CD na época. Confira os destaques de cada disco.

THE KING OF FIGHTERS '94:
"Napolitan Blues (Italy Stage)" é inspirada em "Pasta (Italy Stage - Andy Bogard)" de *Fatal Fury 2* e "Psycho Soldier "K.O.F Version" (China Stage)" é uma versão instrumental do tema de *Psycho Soldier.* Das faixas novas, "Esaka (Japan Stage)" e "Alright! (England Stage)" são as mais empolgantes.

THE KING OF FIGHTERS '94 ARRANGE SOUND TRAX:
Os excelentes arranjos foram tocados pela banda de convidados Shinsekai Gakkyoku Zatsugidan Special Band, originalmente formada para o evento Game Music Festival 1994. Essas versões das músicas foram reaproveitadas no remake *The King of Fighters '94 Rebout.*

THE KING OF FIGHTERS '95:
Os temas das arenas passaram a ser inéditos, mas preservando o estilo do predecessor, como a sinistra "Fear (Korea Stage)". "Funky Esaka (Japan Stage)" tem levada funk e "Dora Shudders (China Stage)" recria a atmosfera chinesa. Aqui debutou o furor torrencial "Saxophone Storm (America Stage)".

THE KING OF FIGHTERS '95 ARRANGE SOUND TRAX:
Conta com a performance do tecladista Hiroyuki Namba (compositor do OVA *Dallos*) e do guitarrista Jun Kajiwara, o "Mr. Shinsekai" que tocou nas ASTs da série até o *KOF 2000*. Funky Esaka (Japan Stage)" e "Saxophone Storm (America Factory Stage)" ficaram arrasadoras.

THE KING OF FIGHTERS '96:
"Saxophone Storm 2 (Yagami Team Theme)" atualiza de maneira magistral a faixa de *KOF '95*, ao passo que "Esaka? (Heroes Team Theme)" e "Rumbling on the City (New Ikari Team Theme)" expõem como a trilha de *KOF '96* é mais pesada. No geral, o jogo também apresenta mais faixas provenientes da série *Fatal Fury*.

THE KING OF FIGHTERS '96 ARRANGE SOUND TRAX:
Jun Kajiwara se supera nos solos efervescentes de guitarra em uma sucessão arrebatadora de músicas. Quatro das faixas têm a performance de Tetsuo Sakurai (baixo) e Akira Jimbo (bateria), que na época eram dissidentes da banda de jazz fusion Casiopea.

THE KING OF FIGHTERS '97:
Fatal Fury volta a dominar e muitos temas de estágios são mais ruídos de ambiente do que propriamente músicas. Entre as novas, sobressaem as cativantes "Esaka Forever (Kyo Kusanagi)", "Still Green (Shingo Yabuki)" e "Cool Jam ~Saxophone Storm 3~ (Iori Yagami)", que tem melodia distinta das antecessoras.

THE KING OF FIGHTERS '97 ARRANGE SOUND TRAX:
Mais uma vez a guitarra cintilante de Jun Kajiwara abrilhanta o álbum, a exemplo de "Esaka Forever (Kyo Kusanagi)" e "Control Crisis (Small Boss Stage)". "Cool Jam (Iori Yagami)" ficou explosiva no baixo slap de Motofumi Ogiwara e no saxofone de Osamu Koike.

THE KING OF FIGHTERS '98:
Por ser um dream match, condensou músicas de todos os jogos anteriores da série, incluindo ainda a "Soul Town (Kim Team)" (antes conhecida por "Seoul Town") de *Real Bout Fatal Fury* e a "Art of Fight (Art of Fighting Team)" de *Art of Fighting*. Inéditas são minoria, como a "In Spite of One's Age (Master Team)".

THE KING OF FIGHTERS '98 ARRANGE SOUND TRAX:
Trouxe atualizações de "Esaka (Kyo Kusanagi)" e "Saxophone Storm (Iori Yagami)", ambas com o aditivo do violão em relação às versões das ASTs de *KOF '94* e *'95*. O álbum privilegiou as inéditas, mas sofre pela faixas sem inspiração, como a "Showdown R&D (Omega Rugal)".

The King of Fighters '96

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, Saturn, Game Boy, PlayStation 3 (PlayStation Network) e Nintendo Wii (Virtual Console)

"EM 1996"

A SNK percebeu que não iria muito longe se apenas reciclasse seu jogo ano após ano. A essa altura, *The King of Fighters* havia se tornado oficialmente a série principal da SNK, e o investimento criativo foi bem alto. O resultado disso foi *KOF '96*, provavelmente o jogo mais importante da franquia. Em nenhum momento da série houve mudanças tão drásticas em relação ao ano anterior. A partir daí, todo ano trouxe mudanças significativas nos sistemas de jogo e nos personagens, que ganhavam ou perdiam golpes, ou nem apareciam no torneio por alguma razão na história.

Os dois jogos anteriores ainda tinham muito das duas séries que os inspiraram. A nova versão se desprendeu disso. Em primeiro lugar, o visual recebeu um belo upgrade. Os sprites de todos os personagens recorrentes foram refeitos e serviram de base para a série até *KOF 2002*, e os cenários tinham mais quadros de animação. Não só os cenários, na verdade: foi em *'96* que surgiram as animações especiais de introdução e vitória quando certos personagens se encontravam. Em uma nota subjetiva, para muitos esse também é o *KOF* com a melhor trilha sonora de todas.

Até mesmo o pulo teve sérias modificações. Nada menos que três tipos diferentes de pulo ajudaram a dar mais fluidez ao jogo. O pulinho para frente virou uma corrida de verdade, e a esquiva, que era um passo para o fundo do cenário, virou um rolamento invencível para frente ou para trás. Todos esses fatores (além da velocidade aumentada por padrão) transformaram *KOF* em um jogo muito mais ágil e dependente de combos do que *Street Fighter*.

O elenco mudou em todos os aspectos: entraram sete novos personagens e dois chefes (quatro lutadores saíram) e boa parte do elenco teve os golpes revistos e modificados. O maior exemplo é Kyo, que praticamente virou outro personagem, ao perder seus projéteis e ganhar um estilo mais próximo do oponente. Benimaru perdeu seu "parafuso" no ar, e por aí vai. Isso também vira uma constante: em todo jogo há mudança de golpes e é preciso reaprender um pouco dos seus personagens favoritos.

O visual de *KOF '96* foi aprimorado em relação aos antecessores e os sprites dos personagens ficaram ainda mais detalhados

SHINKIRO, A LENDA DAS ARTES CONCEITUAIS DA SNK

O principal ilustrador da SNK durante uma década inteira até o dia em que a empresa fechou as portas para virar SNK Playmore se chama Toshiaki Mori, conhecido pelo nome Shinkiro. Toda arte de capa, pôsteres e imagens conceituais de personagem que você vê por aí sobre *KOF* são obra deste que é considerado um dos mais talentosos ilustradores japoneses. O interessante é que, por mais que *KOF* tenha um clima de anime, é difícil dizer que este seja o estilo do ilustrador. Sua arte é muito mais realista, com alguns toques nos olhos e expressão que dá o ar mais japonês dos animes. Aqui temos algumas amostras de suas belíssimas ilustrações de *KOF*. Atualmente, Shinkiro trabalha na Capcom.

O sangue não jorra aos litros como em *Mortal Kombat*, mas está presente na série

Não só o cabelo como o cinto nas pernas e a camisa larga de Iori Yagami são inspirados no visual das bandas do segmento Visual Kei

O segundo capítulo de Orochi

Após os eventos de *KOF '95*, o torneio vira uma história conhecida por todo mundo. Sem Rugal, porém, não parecia haver sentido para outro torneio. Mesmo assim, cartas de convite começam a aparecer novamente. Uma grande empresa está patrocinando o The King of Fighters '96, que agora é reconhecido como um campeonato esportivo de lutas marciais. Eliminatórias acontecem ao redor do mundo e adivinha quem chega à final do torneio? O Hero Team, pela terceira vez, ao lado do Yagami Team. Eles encontram Chizuru Kagura, a patrocinadora do evento deste ano. Seu nome real é Chizuru Yata – o nome do terceiro clã que selou Orochi. Ela realiza o torneio para testar e reunir os outros dois representantes do clãs responsáveis, para que se mostrem preparados para selar o inimigo novamente, pois os Hakkesshu estão em ação para libertá-lo. Ela explica que quem está por trás de tudo é o homem que deu a Rugal um pouco do poder de Orochi, que colocou Vice e Mature como suas secretárias e depois as fez seguir Iori, e que deixou Kyo no hospital antes do torneio. Kusanagi e Yagami não parecem dispostos a trabalhar juntos, algo que Chizuru esperava. Não demora para que o próprio homem apareça: Leopold Goenitz. Goenitz é um dos Quatro Reis Celestiais, os guerreiros mais fortes entre os Hakkesshu. Ele controla o vento e usa tornados para destruir completamente o estádio onde se encontram. Nas ruínas, uma intensa batalha começa entra o vassalo de Orochi e os três tesouros sagrados reunidos – inclusive, o final verdadeiro do jogo só é acessado ao escolher Kyo, Iori e Chizuru, que é uma personagem bem secreta no fliperama.

Iori dá o golpe final em Goenitz, num momento em que suas chamam brilham em vermelho, o que faz com que o vilão não

THE KING OF FIGHTERS: KYO

Conhecido por muitos jogadores na época do PlayStation, este é um jogo de RPG baseado em *KOF*, focado em Kyo. O que muitos não sabem é que, na verdade, o jogo é uma versão expandida de um mangá que teve certa supervisão da SNK. Nem todos os eventos podem ser considerados canônicos, mas a grande maioria é. O mangá cobria *KOF '95* e *'96* – o jogo inclui os eventos que levam até *KOF '97*. Olhando hoje, *KOF Kyo* é um jogo bem ruinzinho, mas na época cumpria bem o papel de manter o universo da série girando.

【ユキ】
後味の悪い大会だったから
スポンサーのなり手がないのかもね

ELENCO DE PONTA

HERO TEAM

Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido e Goro Daimon

Kyo aprende toda a história envolvendo os Yagami – aquilo que já contamos –, mas não se importa muito com isso. Certo dia ele é atacado e derrotado facilmente por alguém que não mostra o rosto e que diz estar decepcionado com a força do rapaz. Após essa surra, Kyo volta a ter vontade de lutar e começa a despertar o verdadeiro poder dos Kusanagi. Junto de Benimaru e Goro, o time bicampeão está formado novamente para buscar o tri.

FATAL FURY TEAM

Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi

Dessa vez há um motivo realmente bom para que Terry, Andy e Joe se esforcem: correm fortes boatos de que Geese Howard e Wolfgang Krauser vão entrar no campeonato. Não há como esse time não perseguir os vilões para saber o que está acontecendo.

ART OF FIGHTING TEAM

Ryo Sakazaki, Robert Garcia e Yuri Sakazaki

Assim como o time de Fatal Fury, um dos maiores motivos para este time entrar no KOF é a presença de Mr. Big. Mais notável é a mudança no time. Após o torneio anterior, Takuma desistiu de comandar o clã Sakazaki em batalha. Ele ainda é o mestre do dojo, porém deixa o cargo de comandar as lutas para Ryo e Robert. Com um participante faltando, e com a certeza de que Yuri iria fugir novamente para integrar o Women's Team, Ryo resolve deixar sua irmã finalmente entrar no grupo.

NEW WOMEN FIGHTERS TEAM

Kasumi Todoh, Mai Shiranui e King

Com a vaga deixada por Yuri, King e Mai precisam de uma substituta. A escolhida é Kasumi Todoh, conhecida de King. Ela é a filha de Ryuhaku Todoh, do primeiro *AoF*, e aparece pela primeira vez em *Art of Fighting 3*, jogo que foi lançado alguns meses antes de *KOF '96*. Sua inclusão na série mais famosa serviu para ajudar na "sinergia" com a outra série.

PSYCHO SOLDIER TEAM

Athena Asamiya, Sie Kensou e Chin Gentsai

Não há nenhuma novidade, a não ser o fato de que a partir de *KOF '96* há uma ênfase maior no status de estrela pop de Athena no jogo.

KOREA TEAM

Chang Koehan, Kim Kaphwan e Choi Bounge

Mesmos integrantes, nada de diferente. Os novos sprites deixam os dois criminosos com a mesma roupa de competição de Kim Kaphwan, dando a entender que eles finalmente passaram a respeitar o mestre de taekwondo.

NEW IKARI TEAM

Leona, Ralf e Clark

Heidern, depois de ver Rugal morrer e saciar sua sede de vingança pela morte de sua filha, deixa seu cargo de campo e passa a trabalhar nos bastidores. Em seu lugar ao lado de Ralf e Clark, entra Leona Heidern, sua filha adotiva. Ela perdeu a memória quando era pequena, até ser encontrada por Heidern, que cuidou dela e a treinou para ser soldado. Ela tem uma história bem mais trágica do que essa, que contaremos no clímax da saga, no próximo jogo. Por enquanto, ela está apenas cumprindo ordens de investigar a presença de Geese no torneio. O principal artista da série, Shinkiro, considera Leona sua personagem original favorita de *KOF*.

YAGAMI TEAM

Iori Yagami, Mature e Vice

Time novo! Iori não cai em trios muito agradáveis e dessa vez tem que dividir espaço com Mature e Vice, as ex-secretárias de Rugal. Por que elas estão se aliando a ele? Não se sabe ao certo, porém as duas não parecem apenas fingir que gostam dele.

BOSSES TEAM

Geese Howard, Wolfgang Krauser e Mr. Big

Geese Howard. Wolfgang Krauser. Mr. Big. Um time que seria bem apelão, se a SNK não tivesse retirado alguns golpes deles. Apesar de todo o mistério que faz vários times se interessarem, a verdade é que Geese organizou esse time apenas para se divertir e observar mais de perto o tal poder relacionado a Orochi. Ao final do torneio, cada um vai para seu lado em paz. Ou quase isso.

consiga usar os poderes de Orochi. Essa é a chama original dos Yasagani antes do pacto com a besta. Após a luta, Chizuru pede que os três continuem juntos e acabem com qualquer possibilidade da ressurreição de Orochi, porém os outros dois se recusam. Ambos deixam claro que a rixa entre eles é pessoal, e nada tem a ver com o passado – e que, se for o caso, ajudarão Chizuru caso Orochi apareça, pois sabem das responsabilidades. Goenitz é forte o bastante para agitar o sangue daqueles que têm a maldição de Orochi em suas veias. Mature e Vice, que na verdade são duas Hakkesshu, não gostavam da influência causada pelo Rei, e na verdade queriam traí-lo e ficar ao lado de Iori. Porém, antes de morrer, Goenitz conseguiu incitar a chamada "Revolta do Sangue" em Iori. Isso deixa a vítima com a maldição descontrolada. Sem ter as rédeas das ações, Yagami mata Vice e Mature. Algo parecido acontece com Leona. Embora ela nem conheça seu passado, o chefão diz que ela não pode escapar de sua linhagem, dando a entender que o sangue também está dentro dela.

Com essa montanha de mudanças, não é de estranhar que este tenha sido um dos *KOF* com o desenvolvimento mais atribulado a ponto de Mature e Vice nem estarem prontas para os testes de locação. O jogo não era tão equilibrado quando *KOF '95*. A tentativa de limitar o poder dos projéteis não foi tão bem realizada e alguns personagens têm golpes meio absurdos, além de glitches que funcionavam em alguns lutadores. Talvez seja menos quebrado que *KOF '97*, só que os problemas tiveram um impacto maior aqui.

Até mesmo os pulos de *KOF '96* foram reformulados

THE KING OF FIGHTERS '97

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, Saturn, PlayStation 3 (PlayStation Network), Nintendo Wii (Virtual Console), iOS e Android

CLÍMAX GERAL

KOF '97 foi um sucesso estrondoso, aumentado pelos primeiros passos de expansão da internet – quem tinha acesso com seus incríveis discadores da AOL podia procurar vídeos amadores feitos nos fliperamas japoneses, de onde se popularizaram os combos infinitos dessa versão. Nenhum outro jogo de luta havia cultivado aficionados tão devotos no Japão – e fora dele também. A interação da SNK com os fãs era tanta que, desta vez, um time novo seria escolhido por três votações nas revistas japonesas Famitsu, Gamest e Neo Geo Freak. Ryuji Yamazaki, Blue Mary e Billy Kane, todos de *Fatal Fury*, foram os selecionados nas publicações. Como de costume, a SNK deu um jeito de integrá-los à história.

A reação inicial positiva a Orochi Iori fez a SNK colocar Orochi Leona no jogo. A ideia original de o chefão ser uma versão grande e pelada de Chris foi rejeitada após ser pouco votada em uma pesquisa. O fato de muitos fãs ainda preferirem a versão *'95* de Kyo fez os produtores colocarem essa versão como forma alternativa do personagem ao selecioná-lo segurando o botão Start.

Este é, sem dúvida, o *KOF* mais quebrado de todos. A maioria dos personagens tem algo quebrado, e isso faz com que, apesar da falta de polimento, o jogo ainda seja consideravelmente equilibrado. Por "quebrado", entenda: golpes que não deveriam conectar, mas conectam. Estamos falando de muitos (muitos mesmo) combos de 100%, coisa que não deve existir em um jogo de luta comum – havia até mesmo um único golpe que, sob as circunstâncias corretas, tirava 100% da energia do adversário.

Entre as novidades do sistema de jogo, foi a hora de consolidar o sistema de *KOF '96* como algo totalmente novo. Para tirar as amarras ao velho sistema que ainda existiam, o jeito foi dar dois modos para escolher. O modo Extra tinha tudo de *KOF '94* e *'95*: esquiva para o fundo, barra de super para carregar, pulinhos para frente e barra de energia piscando para permitir DMs ilimitados. O modo Advanced trazia os rolamentos e uma nova barra de super, que não podia ser carregada, mas se enchia sempre que o personagem apanhava ou batia, e podia acumular três estoques para uso posterior, em vez de ter de usá-la em um curto espaço de tempo como a barrinha do modo Extra. Esse refinamento fez do Advanced um modo bem mais moderno e versátil.

O nível de detalhes do cenário cria o clima perfeito para as lutas

OS HAKKESSHU

Hakkesshu são os oito maiores servos de Orochi, em uma alusão à besta de oito cabeças da mitologia shintoísta. Os oito servos são Goenitz (vento), Yashiro (terra), Shermie (trovão), Chris (fogo) – os Quatro Reis Celestiais. Gaidel (água), Mature (luz), Vice (trevas) e Yamazaki (morte) completam a divisão.

O clima do torneio é de festa. Os cenários têm plateias enormes

As arenas estão cheias de câmeras registrando as lutas

O elenco se renova mais uma vez. O Boss Team está fora e Mature e Vice morreram. Iori, finalmente, consegue participar do jeito que quer: sozinho. Chizuru mexe uns pauzinhos e o coloca para entrar direto na segunda fase. Chizuru, inclusive, agora participa ativamente do torneio, entrando no time das mulheres, já que Kazumi está à procura do pai. Todos os times anteriores continuam iguais. Há dois times novos e uma carta fora do baralho.

O fim da história

Apesar do final, digamos, inesperado do torneio de *'96*, nada mudou: a popularidade do The King of Fighters pelo mundo só aumenta. O interesse de inúmeras empresas faz com que o próximo campeonato seja inevitável e a expectativa está nas alturas. Mas algo dá muito errado antes das finais. Um dos participantes fica louco. Para motivos de história, vamos dizer que Leona é possuída pela Revolta do Sangue, pois Iori é um dos heróis de *KOF '97*. Como sabemos, o famoso "Iori Louco" é quem aparece, se o grupo não tiver o personagem ao fim da sexta partida. Leona fica louca e começa a ter flashbacks que revelam seu passado. Seu pai, Gaidel, era um Hakkesshu e morava em uma vila onde todos tinham o sangue de Orochi. Goenitz encontrou esse lugar e tentou forçá-lo a cooperar para ressuscitar a entidade. Gaidel se recusou, e Goenitz deixou isso passar, mas antes de ir ativou a Revolta do Sangue na

ELENCO DE PONTA

NEW FACES TEAM

Yashiro Nanakase, Chris e Shermie

Yashiro, Shermie e Chris formam a banda de rock C.Y.S. Não fica claro se eles planejavam os acontecimentos do jogo ou se foi apenas o sangue de Orochi que despertou no meio do torneio e os fez se lembrar de tudo. Yashiro estava bravo ao ver alguns de seus shows serem cancelados para que outra banda tocasse no lugar: a banda de Iori Yagami. O homem foi até os EUA e roubou (na base do soco) o convite do USA Team (do *KOF '94*) que havia passado das preliminares. Com isso, ele quer dar uma lição em Yagami.

SPECIAL TEAM

Ryuji Yamazaki, Blue Mary e Billy Kane

Billy recebe ordens de investigar os poderes de Iori, que interessou a Geese. Billy pede a ajuda de Yamazaki e o vê entrar em um acesso de loucura psicopata, destruindo um dojo apenas por diversão e matando um dos presentes com sua faca. Esse é o sangue de Orochi despertando no oitavo e último Hakkesshu – mas Yamazaki nem sabe, nem se importaria com isso. Blue Mary é contatada por uma agência para entrar no time e ficar de olho em Yamazaki. A agência é uma empresa de fachada de Geese, que a manipulou para completar o time, mas Mary sabe que há algo de errado.

SHINGO YABUKI

Shingo se tornou fã de Kyo após assisti-lo no torneio de 96 e descobrir que ambos estudam na mesma escola. Shingo enche o saco de Kyo ara aprender o estilo Kusanagi, e este tenta se aproveitar, dizendo que faria um golpe por dia na frente do moleque se ganhasse um almoço de graça por dia. Shingo aceita e acha que será capaz de soltar fogo pelas mãos igual a Kyo. Kusanagi nem diz a verdade, mas a determinação de Shingo é louvável.

pequena Leona. Pouco depois, ela matou sua própria família em um ataque de fúria. O trauma foi muito grande e ela bloqueou completamente essas memórias.

Se a Revolta do Sangue aconteceu, é porque havia alguém por perto capaz de incitar isso. Entra então o verdadeiro New Faces Team, mais conhecido como Orochi Team. A banda entrou no torneio para supervisionar o plano de concentrar a energia dos lutadores no mesmo lugar. Energia vital e uma donzela escolhida são as únicas coisas que faltam para o despertar de Orochi. A donzela é a Yuki Kushinada, a namorada de Kyo, que é raptada pelo trio Orochi. Depois de contarem todo o mito de 1800 anos atrás, uma intensa luta começa entre o trio maligno e os descendentes do Kusanagi, Yasagani e Yata.

A versão maligna do New Faces foi feita para imitar o Hero Team, como muitos devem ter percebido. Chris tem um Super Move igual o de Kyo, Shermie tem um igual o de Benimaru, e Yashiro até mesmo vira um personagem de agarrão e tem um igual o de Goro Daimon. Os elementos dos três são iguais ao do time de Kyo (fogo, eletricidade, terra). Mas, convenhamos, essa versão de Yashiro é mil vezes mais legal que o Daimon.

Ao ser vencido, Yashiro não desiste e sacrifica o trio inteiro para conseguir invocar Orochi. A entidade ainda está muito enfraquecida em relação a seu poder total (talvez por não ter acontecido o sacrifício da donzela) e escolhe modificar o corpo de Chris em vez de aparecer em sua verdadeira forma. Essa é a última chance de evitar o pior! O chefão mal consegue se levantar, mas Chizuru lembra que ele não pode morrer, apenas ser selado. Orochi não está muito a fim disso e diz que enquanto o sangue dele existir, ele não vai perder, e ordena a Yagami que mate Kusanagi e Yata. Em uma boa demonstração de autocontrole, Iori pula em cima de Orochi em vez de seus companheiros. Uma aparição na mente de Kyo diz para que ele ajude Yagami. O pacto de 660 anos atrás foi um grande erro, mas Iori não deve pagar por isso sozinho. Então antes de Iori ser destruído pela força final de Orochi – que está temporariamente dominado – Kyo desfere o golpe final, do mesmo jeito que aconteceu há 1800 anos. Depois do golpe, não se sabe o que acontece nem com Kyo Kusanagi nem com Iori Yagami, mas pode-se dizer com segurança que Orochi voltou a ser selado. E assim acaba a história da famosa Orochi Saga.

Golpes familiares compõem o repertório

Orochi é provavelmente o chefe mais fácil da série, talvez empatando com Zero de *KOF 2000*

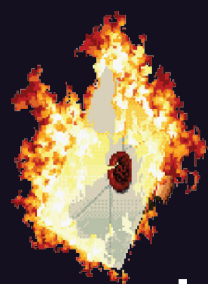
CARINHAS, A BARRA DO ADVANCED E VOCÊ

KOF levava tão a sério as relações entre seus personagens que isso de fato influenciou dois jogos. Em *'97* e *'98*, era possível ver a relação entre os três personagens escolhidos na tela de ordem de luta. Uma carinha neutra não tinha efeito nenhum entre dois personagens. Uma carinha sorrindo indicava que os dois personagens se davam bem, e isso garantia um estoque a mais na barra de Advanced ou uma barra de POW cheia no modo extra quando o segundo lutador entrasse no lugar do primeiro. Já uma carinha brava tinha o efeito oposto: um estoque a menos ou uma barra sem nada.

- **Ano:** 1998
- **Publicação:** SNK
- **Desenvolvimento:** SNK
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Neo Geo, Neo Geo CD, PlayStation, Dreamcast, Wii (Virtual Console), iOS e Android

A LUTA DOS SONHOS

Um "Dream Match": assim é descrito *KOF '98*. Sem história, sem comprometimentos, apenas um "catadão" de personagens de toda a saga Orochi e um refinamento dos sistemas do jogo anterior. Se à primeira vista isso parece algo meio preguiçoso, na prática era exatamente o que todos os fãs queriam. Não é à toa que esse é considerado o *KOF* mais famoso e amado pela grande maioria dos fãs. Vantagens caíam sobre seu time conforme integrantes eram derrotados – o Advanced ganhava um estoque a mais, o Extra diminuía o tamanho da barra de Super – e... Bom, era basicamente só isso. O resto eram ajustes finos. Se *'97* chegou perto do ideal, *'98* o alcançou e ficou por lá mesmo. Até hoje acontecem torneios de *KOF '98* em círculos menores. Para muitos, é o jogo de luta definitivo, com um elenco enorme (aumentado ainda mais pelas versões alternativas de vários personagens) em que todo lutador tem chances de vencer qualquer outro.

Seu remake, *KOF '98 Ultimate Match*, lançado em comemoração do aniversário de dez anos, integrou os dois personagens entre *'94* e *'97* que faltaram no original (Eiji e Kasumi), além de todos os chefes – o que inclui o Boss Team de *'96* e até Goenitz e Orochi. Também foram incluídas ainda mais versões alternativas.

A chama de *KOF* ainda não perdeu seu brilho

Com vasto elenco e gameplay afiado, a SNK atingiu o apogeu no *KOF '98*

A preservação de uma era de ouro

É uma pena ver que o processo de desenvolvimento da série é tão mal documentado, mesmo que a produtora tivesse a Neo Geo Freak, uma revista própria para falar de seus jogos . Uma série com tantos detalhes e paixão pelos personagens merece ter uma memória melhor. De certa forma, é o que tentamos fazer com esta matéria. Juntando isso com todas as lembranças dos fliperamas, esperamos que a chama da era de ouro de *KOF* continue acesa por muito tempo.

Antes da saga dos NESTS começar, nasceu a ideia que deu origem ao melhor *KOF* de todos: basta ver a quantidade de personagens

CRASH DOS VIDEOGAMES DE 1983

Em 1982, o mercado de games nos EUA vivia seu auge com o sucesso do Atari 2600. Um ano mais tarde, a maré virou e levou a uma crise que quase implodiu a indústria de consoles

Por Akira Suzuki

A pior recessão econômica que os Estados Unidos viveram teve como gatilho o "crash" da bolsa de valores de 1929. As crises fazem parte da história do capitalismo e isso não foi diferente para a indústria de videogames. Em 1983, teve início a mais severa depressão que o mercado de consoles enfrentou. O setor, que havia arrecadado US$ 3,2 bilhões em 1982, passou a vender apenas US$ 100 milhões três anos depois (uma queda vertiginosa de 97%). As coisas só voltaram a melhorar depois que a Nintendo lançou o NES nos Estados Unidos, em 1985, no mesmo ano do recorde negativo.

A primeira crise

O Crash de 1983 não foi a primeira crise que os consoles enfrentaram. Em 1977, o mercado de consoles sofreu seu primeiro grande chacoalhão. Em 1972, a Magnavox lançou o primeiro console doméstico da história, o Odyssey. Após isso, passaram-se três anos até aparecer uma novidade: no Natal de 1975, a Atari lançou uma versão de *Pong* para jogar na TV. O diferencial era que o aparelho tinha um chip com o conteúdo do jogo, o que facilitava sua fabricação – e, por consequência, o tornava mais barato e mais lucrativo que o Odyssey.

O sucesso do videogame e a invenção da General Instruments, que vendia chips com jogos tipo *Pong* por preços módicos, fez com que várias empresas se aventurassem no ramo dos consoles. De única fabricante em 1975, a Atari viu surgir 23 novos concorrentes apenas nos Estados Unidos, que lançaram 43 modelos de aparelho. Em 1977, apareceram mais 59 videogames. Com o mercado saturado e com poucas inovações, as vendas de consoles tipo *Pong* caíram drasticamente. Em 1978, apenas seis companhias lançaram máquinas do gênero. Uma guerra de preços derrubou o valor das máquinas.

A nova onda eram os videogames programáveis, com várias opções de cartuchos, como o pioneiro Channel F, da Fairchild, lançado em novembro de 1976. A Atari ficou numa situação difícil, já que as vendas de *Pong* estavam caindo, mas a Warner Communications (se interessou em comprar a companhia de Nolan Bushnell por US$ 28 milhões. Assim, a Atari conseguiu apoio financeiro para produzir o VCS (futuro Atari 2600), console que estreou em outubro de 1977. Era o florescimento da segunda geração de consoles e o início de uma era de ouro. Então, o que aconteceu nesse período de seis anos para a indústria de consoles nos EUA quase implodir?

Sendo a empresa que mais fez sucesso na época, a Atari foi protagonista tanto da ascensão do mercado quanto de sua queda. Tanto que, no Japão, o crash dos videogames de 1983 é chamado de "Atari shock". Vários fatores podem ser atribuídos à quase ruína do setor de consoles. Para o pesquisador Mirko Ernkvist, que publicou vários estudos sobre a indústria de jogos, três fatores precisam agir para ocorrer um crash: o aparecimento de inovações diruptivas, a pouca diferenciação entre produtos e a presença de muitas empresas novas ou pequenas. A crise de 1977 tinha todos esses ingredientes juntos, e a de 1983, ainda mais motivos.

A novidade da segunda geração de consoles, como o Atari 2600, era ser programável. Não era mais necessário projetar um hardware para cada jogo, só substituir um cartucho com o software

A Atari revolucionou o mercado com um chip de *Pong*, que permitia fabricar consoles mais facilmente e gerar lucros maiores. Muitas companhias seguiram o exemplo e o excesso de clones ajudou a causar o crash de 1977

O nascimento das third parties

A Atari nem podia imaginar, mas deu seu primeiro passo à ruína em 1979, quando viu alguns dos seus melhores programadores partirem para formar a Activision, produtora considerada a primeira third party (empresa que desenvolve jogos para plataformas de outras companhias) da indústria. David Crane, que mais tarde ficaria famoso por criar *Pitfall!*, era um dos insatisfeitos dentro da Atari. Ele e mais três colegas (Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead) formavam a "gangue dos quatro", responsável por 60% dos US$ 100 milhões que a companhia faturou em 1978.

Os programadores, que produziam todo o conteúdo dos jogos, das linhas de código aos gráficos, queriam ser reconhecidos como artistas, com créditos e bônus, mas recebiam cerca de US$ 30 mil por ano. Warren Robinett contornou o problema da autoria criando uma sala secreta para exibir o seu nome no jogo *Adventure*, dando origem ao primeiro easter egg dos videogames. A "gangue dos quatro" queria reconhecimento formal e foi bater na porta do CEO Ray Kassar. O pedido foi negado e, segundo Crane, o executivo

humilhou o grupo dizendo que seus integrantes não eram mais importantes do que o pessoal da linha de montagem. Kassar nega ter destratado seus criadores: "Eu sempre soube que um dos grupos mais importantes era o dos programadores, porque, sem cartuchos, sem jogos, não temos nada", afirmou no livro *The Ultimate History of Video Games*. A Atari começou a pagar participação nos lucros, mas só depois que os principais engenheiros deixaram a companhia.

A Atari tentou atrapalhar a Activision com vários processos judiciais (afinal, não queria concorrência), mas fez um acordo permitindo que a empresa da "gangue dos quatro" produzisse jogos para o Atari 2600 em troca de royalties. Dona de um portfólio de jogos memoráveis como *Pitfall!*, *River Raid*, *H.E.R.O.*, *Keystone Kapers* e *Enduro*, a Activision contribuiu para o sucesso do console, mas também competiu com os jogos da Atari. O console era vendido por preços baixos, com o intuito ter mais base instalada para os jogos, de onde vinha a maior parte do lucro. 1982 foi uma festa: a Activision faturou US$ 150 milhões, enquanto a divisão de eletrônicos domésticos da Warner, da qual a Atari era a principal responsável pelo resultado financeiro, arrecadou mais de US$ 2 bilhões.

O sucesso do videogame atraiu novas empresas third parties, que nem sempre eram do ramo. Empresas de diversos setores tentaram a sorte na nova versão da corrida ao ouro. A fabricante de brinquedos Mattel, por exemplo, já tinha um videogame de relativo sucesso na praça, o Intellivision,

Na Activision, os criadores recebiam créditos pelo trabalho e até apareciam no manual. Fundada pelos principais programadores da Atari, a produtora fez alguns dos melhores jogos do Atari 2600

Até a Quaker (sim, das aveias), por meio da divisão US Games, fizeram jogos para Atari 2600

FICHAS EM BAIXA

A era de ouro dos arcades começou em 1978 com *Space Invaders*. O jogo da Taito era um fenômeno no Japão, tanto que as moedas de ¥ 100, necessárias para as partidas, estavam em falta na praça. Chegando aos EUA em outubro de 1978, virou febre logo de cara.

Nos anos seguintes, surgiram mais blockbusters: *Asteroids* (1979), *Defender* (1980), *Centipede* (1980), *Donkey Kong* (1981), *Q*Bert* (1982) e *Pole-Position* (1982). Foi nessa época que saiu o arcade de maior sucesso de todos os tempos: *Pac-Man* (1980). Estima-se que o jogo do Come-Come tenha sido jogado mais de 10 bilhões de vezes, arrecadando US$ 2,5 bilhões. *Space Invaders* teria feito cerca de US$ 2 bilhões. Números para lá de impressionantes, já que, até então, o filme de maior arrecadação era *Star Wars*, com "meros" US$ 486 milhões.

Segundo a publicação Play Meter, o mercado de máquinas operadas por moedas, incluindo jogos de fliperama e pinballs, faturou US$ 8,9 bilhões em 1982, recorde histórico. Era mais que a arrecadação do mercado de música pop (US$ 4 bilhões) e de bilheterias de cinema (US$ 3 bilhões) somadas. Em 1983, havia quase 1,5 milhão de máquinas de arcade distribuídas em 25 mil casas de fliperama nos EUA. Porém, sem o mesmo vigor nos lançamentos (as novidades eram em Laser Disc, como *Dragon's Lair*, que mais parecia um filme de animação), menos moedas entraram nas máquinas. A indústria de arcade foi afinando: dos US$ 8,9 bilhões em 1982, foi para US$ 6,4 bilhões, US$ 4,5 bilhões e US$ 4 bilhões nos anos seguintes. A arrecadação média por máquina atingiu o pico em 1981, com US$ 140, mas baixou para US$ 109 um ano depois e US$ 70 em 1983. A partir de 1987, a cena dos fliperamas alternou entre altos e baixos. As fases boas coincidiram com as ondas dos beat'em up (gênero de *Double Dragon* e *Final Fight*) e os jogos de luta, cuja ignição se deu com *Street Fighter II*. Depois disso, com a chegada de consoles poderosos, os arcades entrarão em um longo período de ressaca, que dura até hoje.

***Space Invaders*, de 1978, deu início à era do ouro dos arcades. Inflado demais, o mercado começou a retrair a partir de 1983**

Pac-Man para Atari 2600 lembra muito pouco o clássico dos arcades

mas também fez jogos para Atari 2600, sob a marca M Network. Empresas de mídia, como a 20th Century Fox e CBS, exploraram o filão. No caso mais bizarro, a Quaker Oats (sim, a fabricante de aveia) criou uma divisão de videogames.

Quem não desenvolveu seu próprio jogo, contratou empresas estabelecidas para criá-lo. Assim, a Coca-Cola tinha o *Pepsi Invaders*, uma versão de *Space Invaders* com símbolos da concorrente como inimigos. Nesse esquema, ainda surgiram *Tooth Protector* (da Johnson & Johnson), *Chase the Chuckwagon* (da fabricante de ração Purina) e *Kool-Aid Man* (da marca conhecida como Ki-Suco no Brasil). O Atari 2600 foi o berço do advergame.

Havia dezenas de produtoras, mas como quantidade não significa qualidade, a maioria dos jogos era simplesmente horrível. E isso minou a confiança do consumidor. A própria Atari falhou em dois títulos de muita expectativa, *Pac-Man* e *E.T. the Extra-Terrestrial*, que viraram símbolos da derrocada da companhia.

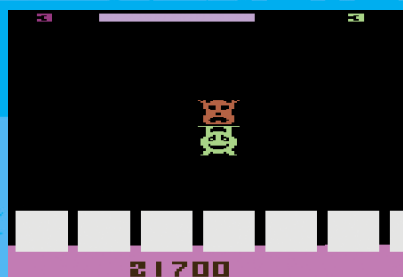
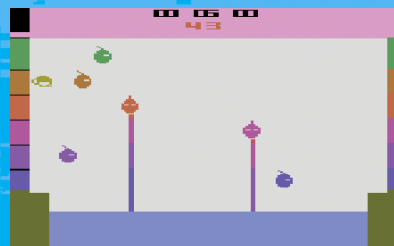
Fracassos retumbantes

Boa parte dos títulos de sucesso da Atari era conversões de jogos de fliperama, como *Space Invaders* e *Asteroids*. Seguindo essa receita, a companhia adquiriu os direitos de *Pac-Man*, o arcade mais vendido de todos os tempos segundo o Guinness, o livro dos recordes. O programador Tod Frye ficou com a responsabilidade de fazer a versão para Atari 2600, pela qual receberia uma porcentagem para cada cartucho fabricado. A companhia produziu inacreditáveis 12 milhões de cópias do game, embora a base instalada fosse de, no máximo, dez milhões de consoles. A confiança era tanta que os executivos acreditavam que muitas pessoas comprariam o console só pelo jogo. Especula-se que Frye tenha recebido mais de US$ 1 milhão pelo trabalho.

O *Pac-Man* do Atari 2600 era apenas uma pálida lembrança da versão para fliperama. Não tinha as cores festivas nem a música característica e nem o hipnotizante barulhinho do Come-Come devorando as pastilhas. Mesmo assim, vendeu 7 milhões de unidades, tornando-se o jogo de maior sucesso da plataforma. Mas a reputação da Atari ficaria manchada para sempre, por não entregar uma conversão à altura do popular jogo. Muitos consumidores pediram reembolso e a companhia ficou com um encalhe enorme. O interesse pelos videogames estava começando a desaparecer e o ceticismo brotava em seu lugar. Ironicamente, a conversão de *Ms. Pac-Man*, lançada depois, em 1984, era bem competente, mas chegou tarde demais.

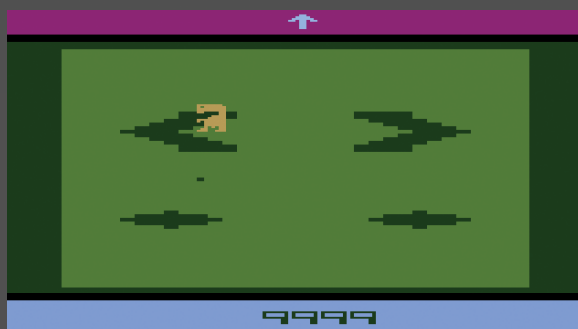
Se *Pac-Man* foi marcado por vários erros, a Atari conseguiu fazer uma lambança ainda maior com *E.T. the Extra-Terrestrial*. O filme de *E.T. - O Extra-Terrestre* foi um dos maiores sucessos de 1982 (e de todos os tempos) e Steve Ross, chefe da Warner Communications, fez um acordo com Steven Spielberg para produzir um jogo baseado no filme, a um preço de, pelo menos, US$ 25 milhões. Isso aconteceu no final de julho e o jogo devia estar pronto para o Natal do mesmo ano. Portanto, a Atari tinha seis semanas para fazer o jogo do zero (normalmente, o processo levava cerca de seis meses).

Quem ficou com a bucha foi o jovem Howard Scott Warshaw, que havia feito jogos populares como *Yar's Revenge*, o jogo original de maior sucesso do Atari 2600, e *Raiders of the Lost Ark*, baseado

Johnson & Johnson, Purina e Ki-Suco foram algumas das marcas que usaram os jogos para fazer publicidade

No advergame *Tooth Protectors*, o jogador deve proteger os dentes das ameaças

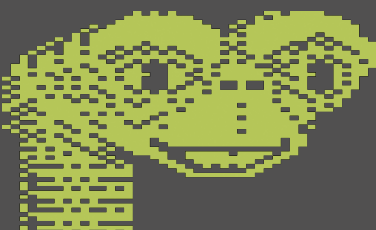
Superman: protagonizando jogos ruins desde 1979

PIOR JOGO DE TODOS OS TEMPOS?

A versão original de *E.T.* e a "corrigida": cor e perspectiva arrumadas

E.T. the Extra-Terrestrial é presença cativa em qualquer lista de piores jogos já feitos e frequentemente ocupa as primeiras posições. Mas será que o título é merecido? A biblioteca do Atari 2600 é composta por quase 500 cartuchos e *E.T.* deveria estar em último lugar?

O game baseado no filme clássico de Steven Spielberg é o típico caso de jogo que não cumpriu as expectativas. E dificilmente conseguiria estar à altura da obra original, já que seu criador, o programador Howard Scott Warshaw, teve apenas seis semanas para programá-lo (seus jogos anteriores, *Yar's Revenge* e *Raiders of Lost Ark*, levaram cerca de seis meses cada um para ficarem prontos). Pode-se dizer que *E.T.* é o pioneiro dos jogos ruins e feitos apressadamente a partir de filmes em evidência.

Por incrível que pareça, esse *E.T.* era bem moderno para sua época: tinha tela de abertura, um final e uma aventura baseada em objetivos. E, veja só, possuía até sidequests (no caso, entregar balas para Elliott) e a função do botão era sensível ao contexto (acionava diferentes poderes dependendo do ícone exibido na tela e também servia para correr).

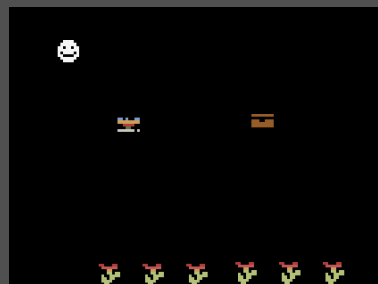
Mas o que mais chama atenção no jogo são os gráficos primitivos e a falta de acabamento.

Double Dragon **ficou irreconhecível na adaptação para o Atari 2600**

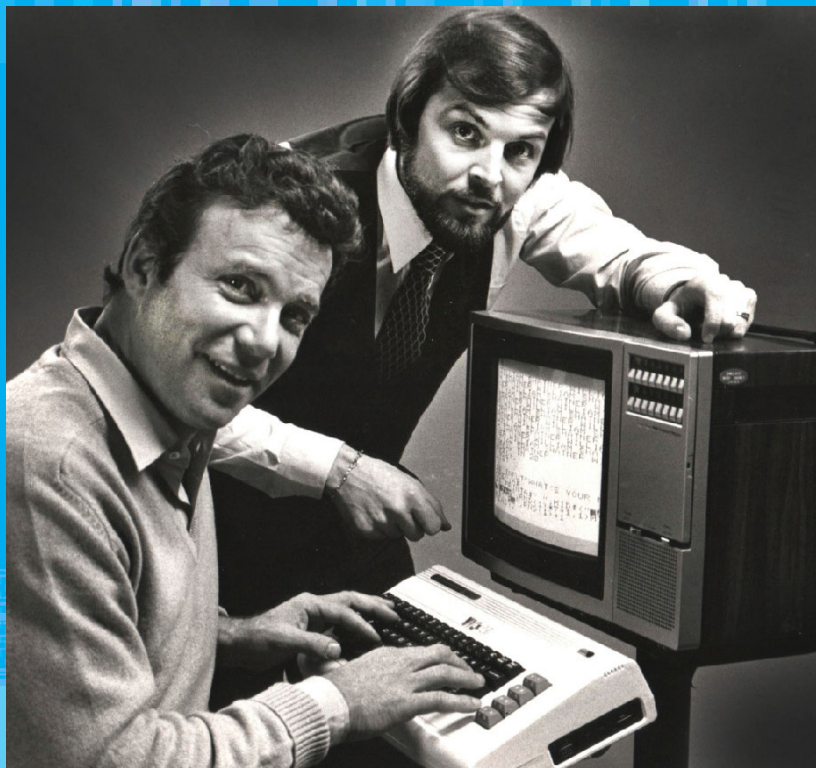
Os buracos eram o principal problema: bastava uma parte do corpo esbarrar nas aberturas para ser sugado para dentro, o que, em termos de perspectiva, não faz o menor sentido. Fora que você podia cair em uma cavidade somente por sair de uma tela para outra ou voltar ao fosso logo depois de ter saído dele.

Além disso, era bem difícil: no jogo, o alienígena precisa pegar três peças de um telefone para chamar sua nave espacial e voltar para casa. O problema é que os agentes do FBI são implacáveis e ser pego por eles significa perder seu inventário. Para acrescentar, o protagonista perde energia pelo simples fato de andar, o que é um problema para um título de exploração. E, por fim, por que o E.T. é verde no jogo?

Um grupo de fãs mostrou que *E.T.* poderia ser melhor se Warshaw tivesse mais tempo. Em fevereiro de 2013 foi publicada uma versão com os erros corrigidos e dificuldade mais equilibrada. Nessa edição, o simpático alienígena ganha uma cor mais parecida com a do cinema. A perspectiva também foi corrigida (o jogador só cai nos buracos se os pés tocarem nas aberturas) e não se perde energia deslocando pelo cenário.

Mesmo com todos os defeitos, o jogo é o pior da história? Essa é uma fama que *E.T.* deve carregar por toda a vida por ser símbolo da queda da Atari, mas isso simplesmente não é justo. Só para ficar nos jogos de Atari 2600, a biblioteca do videogame tem títulos hediondos como *3D Tic Tac Toe*, *Bugs*, *Chase the Chuckwagon*, *Custer's Revenge*, *Double Dragon*, *Flag Capture*, *Karate*, *Mr. Do's Castle*, *Pac-Kong*, *Rampage*, *Reactor*, *Sssnake*, *Superman*, *Fire Fly*, *Sorcerer* e *Star Fox* (os três últimos da mesma softhouse, a Mythicon). Veredito: *E.T. the Extra-Terrestrial* é ruim, mas há piores.

A Mythicon, de *Fire Fly*, é considerada uma das piores produtoras para Atari 2600. Seus três jogos são abismais

no primeiro filme do Indiana Jones (ambos venderam mais de um milhão de cópias cada um). *E.T.* é frequentemente lembrado como um dos piores jogos de todos os tempos, mas o título é injusto. Está longe de ser bom, mas o console teve vários games bem piores. Warshaw fez o que podia com o tempo que lhe foi dado e o resultado é um jogo confuso, com gráficos primitivos (mesmo para os padrões do console) e nitidamente sem acabamento (uma versão "corrigida" foi feita por fãs em fevereiro de 2013, melhorando bastante a obra). De acordo com Ray Kassar, 5 milhões de unidades de *E.T.* foram produzidos, e quase todas retornaram ao fabricante. Com mais uma expectativa frustrada, a paciência dos consumidores havia chegado ao fim.

Com dois retumbantes fracassos em 1982, a perspectiva financeira da Atari mudou. Em dezembro, a companhia anunciou que esperava um crescimento de 10% a 15% em vendas em relação ao quarto semestre do ano anterior. A notícia pegou Wall Street de surpresa, pois a previsão anterior era de 50% e a companhia nunca havia dado indícios que isso estava para mudar. O pânico tomou conta e as ações da Warner caíram 32% no dia seguinte. O fato de o CEO da Atari, Ray Kassar, ter vendido 5 mil ações, 23 minutos antes do anúncio da queda na previsão de faturamento, só ajudou a aumentar a desconfiança na empresa. Ele nega que a transação tivesse a ver com a notícia e explica que a quantidade que pôs à venda representava apenas 1% de seus papéis. Ele devolveu o dinheiro e uma investigação da SEC (equivalente à Comissão de Valores Mobiliários no Brasil) o isentou de culpa, mas o estrago foi feito.

O ator William Shatner e Michael Tomczyk, gerente de marketing de produto da Commodore, promovem o Commodore 64 em conferência de imprensa em Nova York, em 1982

Propaganda do VIC-20, estrelada por William Shatner, pergunta por que comprar um videogame se dá para pegar um computador pagando um pouco mais

Videogame? Nem pintado de ouro

Não eram apenas jogos (ruins) em excesso. Entre 1976 e 1982, pelo menos 14 modelos de consoles programáveis foram colocados no mercado norte-americano, fora os clones do Atari 2600. As diferenças não eram significativas para justificar a variedade de oferta, o que acabou saturando o mercado. O preço médio dos aparelhos baixou de US$ 166, em 1982, para US$ 95 no ano seguinte.

Enquanto a insatisfação com os consoles crescia, os computadores pessoais começavam a baixar de preço e a ganhar popularidade.Se em 1981 um micro era vendido, em média, por cerca de US$ 1,1 mil, esse valor caiu para US$ 619 no ano seguinte, e para US$ 378 em 1983. A Commodore foi um dos símbolos de sucesso na utilização do computador para fins de entretenimento, lançando micros como o VIC-20, por US$ 299, em 1981, e o Commodore 64, por US$ 595, em 1982. Apesar de serem relativamente mais caros, os computadores tinham o apelo da multifuncionalidade, como deixava claro uma propaganda do VIC-20 em que aparecia o ator William Shatner (o capitão Kirk de *Jornada nas Estrelas*) perguntando "Por que comprar apenas um videogame?". O Commodore 64 é um dos computadores de maior sucesso de todos os tempos, listado no Guinness como o micro de modelo único (o que exclui os PCs) que mais vendeu na história. A Atari tinha uma linha de computadores, mas nunca obteve o mesmo sucesso que a divisão de videogames.

Assim, os fatores do crash de 1977 se juntaram novamente em 1983: apareceram as inovações diruptivas (na forma da ascensão dos computadores domésticos), houve pouca diferenciação entre produtos (os vários jogos com fórmulas parecidas e os clones do Atari 2600) e muitas empresas eram novas ou pequenas (que apareceram para tentar trilhar o mesmo sucesso da Activision e faliram em pouco tempo). O ano de 1983 foi um pesadelo para a Atari: a divisão de eletrônicos da Warner reportou vendas de

Antes de apresentar o NES, a Nintendo mostrou na feira CES o Advanced Video System, que mais parecia um computador

O R.O.B. foi uma das armas da Nintendo para deixar o NES com mais cara de brinquedo do que de videogame

US$ 1,12 bilhão, contra os mais de US$ 2 bilhões do ano anterior. Para tentar reverter a situação, havia gasto demais em conversões exclusivas de jogos populares de fliperama (cujo mercado também estava retraindo). O resultado foi um prejuízo de US$ 539 milhões. Para piorar, os varejistas estavam furiosos com a Atari. A empresa os fez comprar antecipadamente os estoques para todo o ano de 1982. Como no ano anterior houve falta de produtos, os pedidos foram enormes. Mas com os fiascos de *E.T.* e *Pac-Man*, o que se viu foi um encalhe monstruoso, e muita coisa foi devolvida à Atari. O preço também caiu: a média era de US$ 25 por cartucho em 1982, e baixou para US$ 18 no ano seguinte.

Uma das maiores lendas urbanas dos videogames nasceu quando a Atari contratou a Browning Ferris Industries, que administrava um aterro sanitário em Alamogordo, Novo México, para descartar produtos defeituosos ou não utilizados, incluindo cartuchos de 2600, da fábrica de El Paso, Texas. O público descobriu e muitos foram garimpar os cartuchos. A Atari teve de chamar agentes de segurança do estado e concretar o lixo, o que chamou a atenção da mídia nacional. O fato virou símbolo da derrocada da Atari e gerou especulações de que milhões de cartuchos de *E.T. the Extra-Terrestrial* estavam enterrados no deserto. Uma escavação este ano descobriu que a lenda era real, mas de proporções mais modestas que o imaginado.

Muitas das produtoras pequenas que surgiram entre 1981 e 1982 fecharam as portas. As divisões de jogos da Quaker Oats e 20th Century Fox foram extintas em 1983, e empresas como Atari, Imagic e Activision e Mattel demitiram funcionários. A fabricante da Barbie vendeu seu departamento de jogos em janeiro de 1984. A Atari tirou de linha o Atari 5200 e introduziu o 7800 em maio, mas dois meses depois a divisão de consoles foi vendida. A Coleco fracassou com seu computador, o Adam, e saiu do mercado de videogames e micros em outubro de 1985.

De inegável importância para o sucesso do NES, o R.O.B. é compatível apenas com dois jogos: *Gyromite* e *Stack-Up*

Nem *H.E.R.O.*, clássico da Activision de 1984, foi capaz de evitar a crise

NES no fim do túnel

O mercado de consoles, que havia movimentado US$ 3,2 bilhões em 1982, caiu para US$ 2 bilhões no ano seguinte e para US$ 800 milhões em 1984. Em 85, atingiu o ponto mais baixo, quando o faturamento chegou a insignificantes US$ 100 milhões. Quando tudo parecia totalmente perdido, aterrissou nos Estados Unidos um videogame vindo do Oriente: o NES.

ESCAVANDO UM MITO

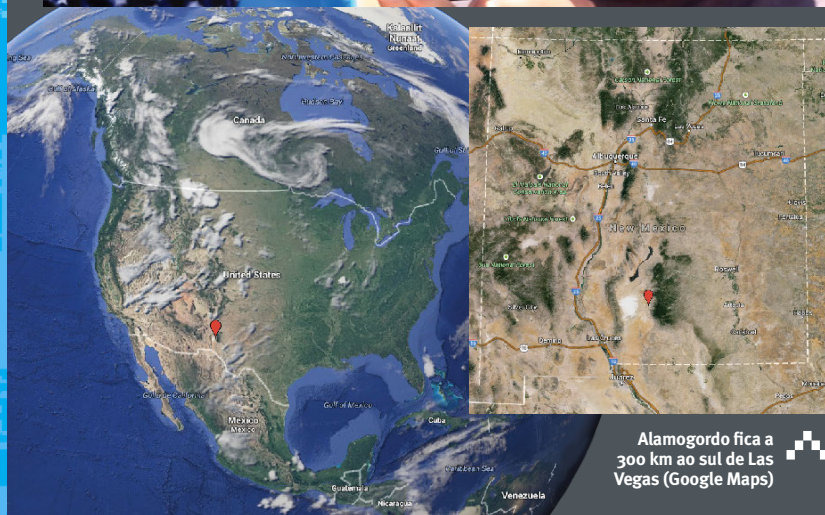
Em setembro de 1983, jornais como o The New York Times noticiaram que a Atari desovou um carregamento de 14 caminhões com cartuchos e outros equipamentos de computador, vindos da fábrica de El Paso (Texas), em um aterro sanitário de Alamogordo, Novo México. O local é considerado a Roswell dos videogames. Em parte pelo fato de estar a 145 km da famosa cidade onde um OVNI teria caído, mas também porque ambas esconderiam alienígenas.

Diz a famosa lenda urbana dos games que o deserto de Alamogordo esconde milhões de cartuchos do infame *E.T. the Extra-Terrestrial*. Cinco milhões de cópias do jogo foram fabricadas, mas apenas 1,5 milhão foram de fato vendidos (boa parte foi devolvida por decepcionar os consumidores).

Howard Scott Warshaw, criador do jogo de *E.T. – O Extra-Terrestre* (à esquerda) posa com fã durante a escavação dos cartuchos de Atari 2600

Segundo o livro *Atari Inc. - Business is Fun*, de Marty Goldberg e Curt Vendel, embora o aterro de Alamogordo leve a fama, a maioria dos cartuchos da Atari foi descartada em Sunnyvale, Califórnia. De acordo com James Heller, ex-funcionário da Atari, o número exato de cópias que foram enviadas para Alamogordo é de 728 mil cartuchos.

Todo o mistério do que estaria sob as areias do Novo México foi desvendado em 26 de abril de 2014, quando uma equipe de escavação, bancada pelo Xbox Entertainment Studios, encontrou cópias do mítico cartucho em meio a embalagens surradas. Outros achados incluem títulos como *Centipede*, *Space Invaders* e *Asteroids*. Tudo foi filmado e dará origem ao documentário *Atari: Game Over* (nome provisório), a ser veiculado no Xbox Live. Parte do que foi descoberto irá para o museu de história espacial do Novo México. A prefeitura de Alamogordo tem planos de transformar o local da escavação em atração turística.

Confirmando a lenda urbana, cartuchos e embalagens de *E.T.* foram encontrados sob as areias do Novo México

Alamogordo fica a 300 km ao sul de Las Vegas (Google Maps)

Por determinação do presidente Hiroshi Yamauchi, a Nintendo escolheu entrar no mercado norte-americano no modo "very hard". Não apenas tinha de enfrentar a desconfiança (para não dizer repúdio) dos lojistas em relação aos videogames, como também testar o console na praça mais exigente de toda a América: Nova York, a meca do entretenimento. Para isso, teve de dar garantia de devolução caso o produto não vendesse e descolou o aparelho da noção de videogame o quanto pôde: o NES era alardeado como um "sistema de entretenimento", não um console de jogos eletrônicos. O projeto do videogame foi modificado para parecer um aparelho de videocassete e os cartuchos ficavam "escondidos" atrás de uma tampa. O fato de ser vendido junto com o robô R.O.B. também ajudou a afastar o NES da imagem de um console de games. Como sabemos, a estratégia deu mais do que certo e a Nintendo reinou como líder absoluto nos EUA durante um bom tempo. Demoraria mais quatro anos para que o mercado norte-americano de videogames voltasse a ser o que era em 1982, mas, desde então, evoluiu para se tornar o maior do mundo.

Spider Kong **é uma das atrocidades do 2600 – o sprite meio plagiado do Mario não ajuda**

CRONOLOGIA DO CRASH

Depois de chegar a um pico de US$ 3,2 bilhões em 1982, o faturamento da indústria de games chegou ao fundo do poço três anos depois, caindo para meros US$ 100 milhões. Os arcades também tiveram queda no período, enquanto os computadores pessoais só cresceram. A situação para os consoles só melhorou com o NES, mas demorou para o mercado se recuperar totalmente.

1977

- Lançado o Atari 2600 por US$ 200.

1978

- Lançado o arcade *Space Invaders* nos EUA.

1979

- Fundada a Activision, considerada a primeira produtora third party de um videogame.

1980

- Lançado o videogame Intellivision por US$ 300.
- Nintendo se estabelece nos EUA distribuindo jogos de arcade.
- Lançado o computador TRS-80 Color por US$ 400.
- Lançado *Pac-Man* para arcades.

1981

- Anunciado o computador Commodore VIC-20 por US$ 300.
- Lançado *Donkey Kong* para arcades.

1982

- *Pac-Man* e *E.T.* para Atari 2600 chegam às lojas.
- Lançados os videogames ColecoVision (US$ 200), Atari 5200 (US$ 270) e Vectrex (US$ 200), além do computador Commodore 64 (US$ 600).
- Em dezembro, a Atari anuncia crescimento abaixo do esperado e ações da Warner despencam.

1983

- Atari descarta cartuchos e outros equipamentos num aterro do Novo México.
- Quaker Oats e 20th Century Fox fecham suas divisões de videogame.
- Atari, Mattel, Imagic e Activision são algumas das empresas que demitem funcionários.
- Atari tem perdas de US$ 539 milhões no ano.

1984

- Mattel anuncia venda de sua divisão de games.
- Atari retira Atari 5200 do mercado e introduz o 7800 por US$ 150.
- Warner vende a divisão de consoles da Atari para Jack Tramiel, fundador da Commodore.
- Coleco tem perdas de US$ 79,9 milhões no ano.

LEGENDA

- Nintendo mostra o videogame Advanced Video System na CES (Consumer Electronics Show), mas não atrai interessados em vendê-lo.
- Nintendo revela o NES durante a CES.
- Coleco anuncia o fim do computador Adam e do videogame ColecoVision.
- Lançado o NES em Nova York por US$ 125.

- Nintendo dispara campanha nacional para promover o NES nos EUA.
- Lançado o Master System por US$ 150.

- Nintendo vende 3 milhões de unidades do NES.

- Nintendo vende 7 milhões de unidades do NES.

- Lançados o Game Boy (US$ 170), Mega Drive (US$ 190) e TurboGrafx-16 (US$ 200) nos Estados Unidos.
- Atari lança o Lynx, o primeiro videogame portátil colorido dos EUA.

- Nintendo lança *Super Mario Bros. 3*, o jogo mais vendido do NES – excluindo o primeiro *Super Mario Bros.*, que era encartado junto com o console.

US$ 27,8 bilhões

US$ 4 bilhões

US$7,2 bilhões

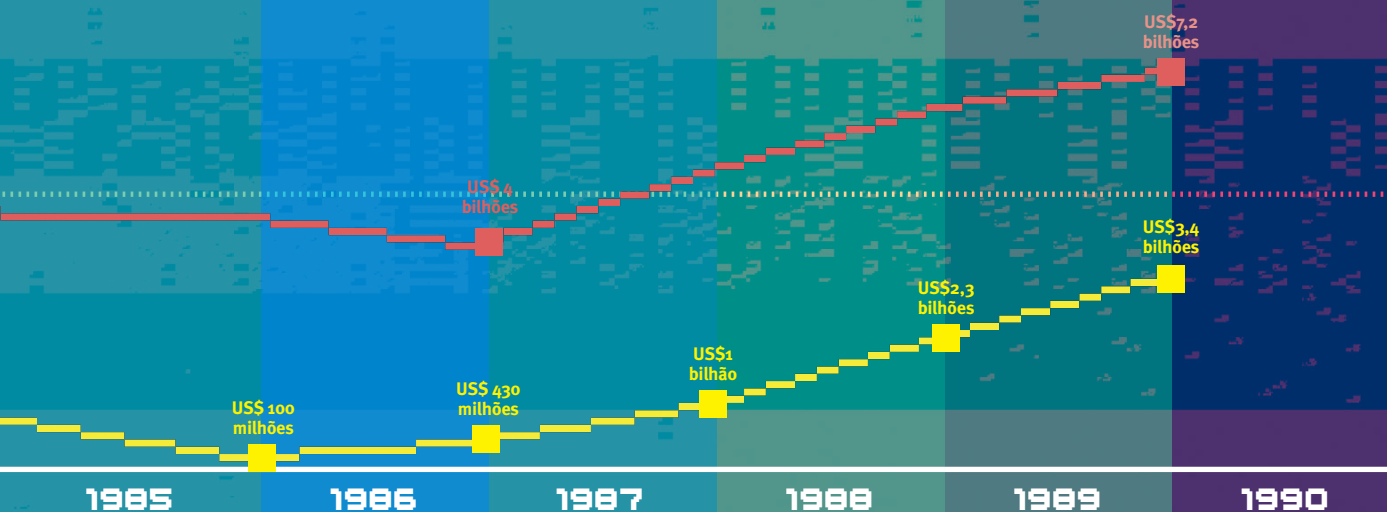
US$ 100 milhões

US$ 430 milhões

US$1 bilhão

US$2,3 bilhões

US$3,4 bilhões

1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990

Fontes: IDC (1992), Play Meter, Nintendo of America, vidgame.info, pctimeline.info, *Game Over: How Nintendo Conquered The World* (David Sheff, 1994) e *The Ultimate History of Video Games* (Steven Kent, 2001)

"Uma jornada simbólica pela vida por meio de uma corrida"

A Sega do final dos anos 80 era uma empresa apaixonante. Na vanguarda dos arcades, a produtora introduzia novas tecnologias no mercado e não se limitava às continuações, lançando ainda jogos derivados, como *Enduro Racer*. O jogo de motocross é filhote de *Hang-On*, o inovador arcade de motociclismo de Yu Suzuki. A franquia também estendeu suas pistas no Master System, em uma versão distinta do fliperama que mostrou a capacidade que a Sega tinha de se reinventar. Encare o exigente rali de *Enduro Racer* e esteja preparado para desviar de seus obstáculos.

Rampas, pedras e muitos obstáculos: relembre o arcade de motocross que evoluiu conceitos de Hang-On e deu origem à viciante versão isómetrica para Master System

Por Alexei Barros

ENDURO RACER (ARCADE)

- **Ano:** 1986
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega AM2
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64 e ZX Spectrum

Embora o mestre Yu Suzuki já tivesse estreado no arcade de boxe *Champion Boxing*, foi em *Hang-On* que ele apresentou a sua filosofia de proporcionar imersão total com uma máquina que simulava os movimentos do veículo controlado no jogo. Sentado no arcade de *Hang-On*, o jogador precisava realmente inclinar a moto para fazer as curvas, o que criava uma experiência inigualável de pilotagem, impossível de ser reproduzida em casa. Essa sensação de simulação é maximizada pelo uso da famosa tecnologia Super Scaler, que permite utilizar milhares de sprites por segundo em escala, criando um efeito pseudo-tridimensional a uma elevada taxa de quadros por segundo. Com tudo isso, bastava expandir a fórmula para outras pistas. E foi assim surgiu *Enduro Racer* em 1986.

A Sega lançou dois modelos de gabinete de *Enduro Racer*: um em que o jogador de fato senta na moto e outro em que a pessoa fica de pé, segurando somente o guidão

Sair da pista e cair na água pode custar segundos preciosos

Enduro Racer é um jogo direto como *Hang-On*: não há diferentes opções de motos, tampouco pistas para escolher. Somente uma moto e uma rota a ser seguida, que muda de ambiente se o jogador conseguir cruzar o checkpoint antes de o cronômetro zerar. A diferença é o terreno: sai o asfalto plano, entram terra, pedregulhos e todas as subidas e descidas. Nesse contexto, as corridas de *Enduro Racer* fazem mais sentido do que *Hang-On* – afinal, corridas com motos GP em uma via asfaltada costumam acontecer em um circuito fechado, não em um percurso aberto com cenários variados.

Enduro Racer ainda adicionou um novo ingrediente ao gameplay que é a empinada na moto. Ao passar por uma rampa, empinar o veículo garante um salto muito maior, sobrevoando pedras e outros obstáculos. A aterrissagem deve ser bem calculada para não dar de cara em uma árvore, senão o piloto corre o perigo de cair da moto, provocando uma explosão. Um mero acidente pode ser

O entorno da pista mostra que muitos acidentes já aconteceram nessa estrada

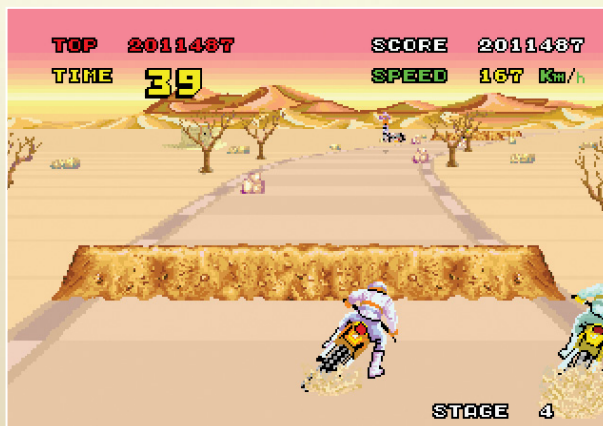
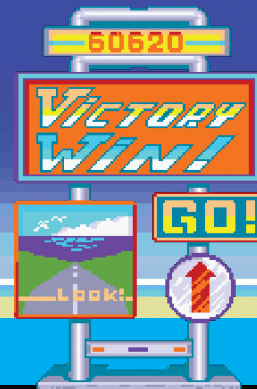
determinante para a conclusão da prova, porque o limite de tempo é impiedoso e não dá margem para grandes deslizes. Para um arcade que se caracteriza pela curva de aprendizado instantânea, isso chega a ser uma crueldade. O ponto de crítica mais evidente nessa simulação é que não há risco de o jogador exagerar na empinada da moto e o piloto tombar para trás; é possível manter o veículo em uma só roda na reta sem medo de se desequilibrar – claro que isso não vale na hora de fazer a curva, que obriga o contato das duas rodas no chão.

O jogo se desenrola por cinco cenários até o final, sempre ao som de uma única música-tema assinada por Hiroshi Kawaguchi, o genial compositor que embalou diversos arcades da Sega, como *OutRun*, *After Burner* e *Power Drift*, além de participar de parte da trilha do próprio *Hang-On*. A música de *Enduro Racer* não está no mesmo nível desses clássicos, mas é boa e melódica o suficiente para empolgar o jogador.

No primeiro ambiente, a estrada de terra é margeada por árvores e placas. A situação começa a ficar tensa no segundo, com pedras, galhos secos e carcaças de carros. A moto passa a dividir a pista não só com outros veículos de duas rodas como acontece no início, mas também com automóveis. No terceiro cenário, enfim o asfalto plano entra em cena. Um alívio? Não, pois a pista passa a ser ladeada por água: muitos trechos estão totalmente inundados, e se não forem evitados após o salto das rampas, a moto segue por cima, na base da aquaplanagem mesmo. O quarto ambiente retorna para o local árido, o que demonstraria uma certa falta de variedade se não fosse a mudança na linha do horizonte, de cores frias para quentes, simulando uma passagem de tempo. O quinto e último cenário também volta a ter água, mas só do lado esquerdo, com o direito tomado pela vegetação. Como na largada, a reta de chegada é povoada por algumas pessoas. Então a tela fica preta e branca e surge a seguinte mensagem:

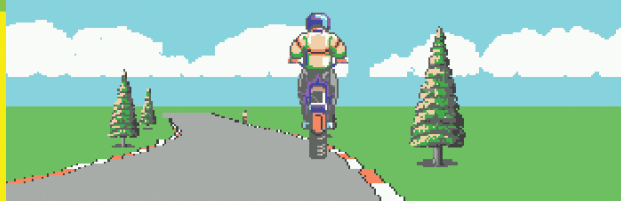
Nas corridas de *Enduro Racer*, as motos dividem a pista com os veículos de quatro rodas

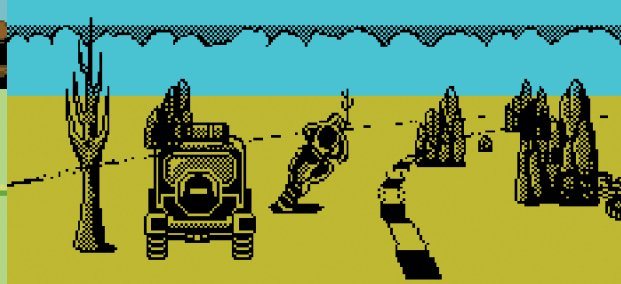
O jogo conta com duas passagens por ambientes desérticos. Essa parte parece se passar no amanhecer

A exemplo do *OutRun*, *Enduro Racer* apresenta todo o percurso do jogo em um mapa. A diferença é que *Enduro Racer* não conta com bifurcações como em *OutRun*

ENDURO RACER NOS COMPUTADORES

A Sega foi representada pela Activision no oceano de computadores disponíveis na Europa. No caso, a produtora norte-americana delegava o desenvolvimento a diferentes estúdios e publicava as versões. O Amiga costumava figurar na relação de sistemas a receber essas adaptações de arcades, mas, estranhamente, o computador da Commodore não teve *Enduro Racer*. Revistas especializadas, como a One Amiga #78, chegaram a publicar dicas dessa adaptação que nunca foi lançada. Acompanhe agora a performance de *Enduro Racer* nos computadores que de fato receberam o jogo. Vale adiantar que nenhuma versão se equipara ao original no desempenho técnico: nada que chegue perto das variações de nível da pista do arcade.

AMSTRAD CPC: por mais que seja louvável o esforço de reproduzir os gráficos do jogo, a limitação de cores, a lentidão e a ausência de música dificultam a apreciação. Dispensável.

ATARI ST: na versão que pode ser considerada a que chegou mais perto da qualidade do arcade, há até um bom senso de velocidade, mesmo que ao custo de gráficos mais simples e tons pastéis. No entanto, em alguns cenários, a cor escolhida para a pista lembra a de um asfalto, descaracterizando a proposta do jogo. Não era motocross?

COMMODORE 64: quando você pilota uma moto em câmera lenta sobre uma pista verde, não dá nem vontade de chegar ao segundo cenário para ver se as coisas melhoram. A música desponta em uma versão chiptune competente, mas o som de motor enjoado que só não permite apreciá-la.

ZX SPECTRUM: todas as limitações de cores e lentidão da versão do Amstrad CPC também se aplicam aqui, com a diferença de que foi feita uma tentativa de colocar uma música para sonorizar a corrida. O problema é que ela nem de longe se parece com a original.

"'*Enduro*' é uma jornada simbólica pela vida por meio de uma corrida. Os resultados são insignificantes e o que realmente conta é a competição. De importância particular são as lições a serem aprendidas a respeito de si mesmo a partir dos vários confrontos que você vivencia pelo caminho. Não há vencedor ou perdedor nesse teste de resistência, e a única coisa que realmente importa é você se engajar para começar a longa e penosa jornada. Este jogo portanto é dedicado a todos os 'corredores da vida' que iniciaram sua aventura solitária para encontrar os seus próprios limites individuais. Por último e não menos importante, nós sinceramente parabenizamos você pela corrida perfeita." Poético, não? Um final no mínimo surpreendente.

O lançamento de *Enduro Racer* aconteceu em um período anterior ao Mega Drive, ainda na época do Master System, mas faltava poderio técnico ao sistema 8-bit para um port doméstico que seguisse os moldes do arcade. A Sega encontrou uma bela solução para isso, mantendo o espírito do fliperama como veremos logo na sequência. Mas não foi por isso que *Enduro Racer* deixou de ter adaptações que emularam a visão por trás da moto da obra original, já que o jogo encontrou seu caminho em quatro ports (leia acima o quadro "*Enduro Racer* nos computadores" para saber o desempenho de cada uma das versões).

ENDURO RACER (MASTER SYSTEM)

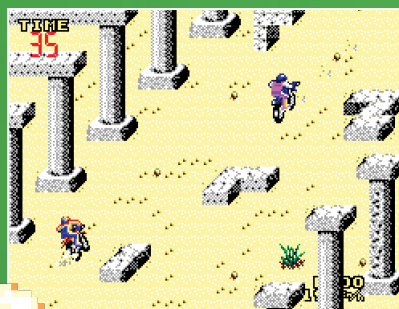
- **Ano:** 1987
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma de origem:** Master System
- **Versão:** Nintendo Wii (Virtual Console)

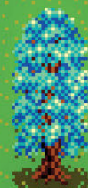
Enduro Racer saiu para o Master System em 1987, um ano antes de *R.C. Pro-Am* ser lançado para NES e popularizar o uso da visão isométrica em jogos de corrida. Mais tarde, esse conceito seria adotado por títulos da geração 16-bit como *Rock n' Roll Racing*. Só que a visão isométrica não era novidade para a Sega. A produtora é uma das grandes pioneiras dessa perspectiva com o inovador shmup *Zaxxon* (1982).

A disputa não rola em uma só tacada como no arcade, porque há uma divisão de fases. O jogo cria um senso de continuidade entre um estágio e outro, passando a sensação de que se trata de uma prova longa e árdua, não corridas isoladas. O objetivo continua sendo ultrapassar a reta de chegada antes de o tempo acabar (aqui, um minuto); os segundos excedentes são adicionados ao tempo da próxima fase (no máximo de até 99 segundos). Assim, o jogador é forçado a obter bom desempenho nas partes mais fáceis para ter um boa margem de tempo extra para superar os estágios avançados.

Passando a moto por cima de rochedos, afundando na água ou batendo em obstáculos como árvores e carros, o medidor de dano aumenta de numeração. Ao ultrapassar 98, o tempo passa duas vezes mais rápido, tornando a situação mais desesperadora e propensa a erros. No 99, a moto está perto de quebrar e algumas batidas são suficientes para provocar game over. Com uma batida forte, a moto pode explodir durante a prova, mas isso não causa o fim do jogo, apenas acrescenta 10 pontos de dano.

Além de se preocupar com o tempo e o dano, o jogador precisa fazer a maior quantidade possível de ultrapassagens, seja de automóveis ou motos. O total de veículos ultrapassados resulta em pontos que permitem comprar upgrades para a moto nos intervalos de cada corrida. São eles: Handle, que torna mais rápida a mudança de direção para a direita ou esquerda; Accelerator, que aumenta a velocidade da aceleração; Tire, que melhora a performance da moto em terrenos acidentados; Engine, que aumenta a velocidade máxima de 200 km/h para 263 km/h; Suspension, que tira a perda de velocidade após o salto; e finalmente o Item, que diminui o nível de dano. Cada upgrade só faz efeito em uma fase.

Quanto às pistas, a princípio são cinco, como no arcade, e alguns ambientes do jogo do Master System são inspirados na contraparte do fliperama. Logo de cara o jogo também mostra a novidade das bifurcações, que facilitam as ultrapassagens, embora sempre culminem no mesmo caminho. Ao finalizar as cinco etapas, o jogo não acaba, e sim volta ao ambiente da primeira para uma nova rodada com os upgrades custando o dobro e com um tempo inicial de 50 segundos (não mais 60) para cada fase.

Corrida no meio das ruínas? Quase suicídio

A tela do pódio só aparece na versão japonesa

A versão de Master System busca imitar alguns cenários do arcade, como esse na área inundada

Nessa fase exclusiva da versão japonesa, há casas e pessoas no meio da pista. Será que a corrida deveria passar por ali mesmo?

Os rochedos causam grande dano na moto

Terminando essa dezena de estágios, o jogo apresenta a mesma mensagem poética do arcade.

Assim é a versão americana e europeia de *Enduro Racer*, que foi lançado no Brasil pela Tectoy com o nome *Super Cross* em um cartucho de 1 megabit. Já no Japão, o jogo saiu em um cartucho de 2 megabit com 10 fases – também é preciso jogá-las mais uma vez para completar o jogo, totalizando 20.

Cinco dos cenários são exclusivos do Japão. Uma fase curiosa é a nona pista, que faz você questionar se deveria acontecer uma corrida ali, dada a imensa quantidade de pedras e até de casas e pessoas – bem no meio da travessia das motos! A versão japonesa possui muitos espectadores na largada e na chegada, e as representações das pessoas são muito caprichadas.Também ficaram só para o Japão o gráfico da moto na tela de título, a tela dos pilotos comemorando no final e o mapa que mostra o percurso feito em todos os cenários ao longo do jogo, algo semelhante com o que acontece no arcade.

A mesma música-tema que desponta no arcade aparece em uma rendição fiel no Master System, mas o jogo do console 8-bit conta também com uma segunda BGM para animar mais as coisas. Nesse trabalho, chama a atenção a melodia da tela de resultados de *Enduro Racer*: ela é assustadoramente parecida com a faixa do pódio de *Excitebike*, outro jogo de motocross, só que lançado para o NES dois anos antes, em 1985 (falamos desse título da Nintendo na **OLD!Gamer #12**). É muita coincidência...

Se hoje *Enduro Racer* tem seus admiradores no Brasil, como sabemos por conta do sucesso do Master System por aqui, alguns reviews da imprensa estrangeira da época esculhambaram o jogo. "Este é provavelmente um dos piores jogos de corrida já vistos no sistema 8-bit. Antes de qualquer coisa, não é nada como o arcade original 3D", critica a análise da revista Means Machine Sega #1. "Os gráficos são pequenos, deformados e não retratam a ação muito bem de forma alguma. O som é uma coleção idiota de bleeps e booms.

O gameplay é o tédio encarnado, causando aborrecimento em questão de minutos." A mesma decepção passou pela redação da revista Computer & Videogames #77. "O gameplay é rápido e desafiante e o único problema, e é grande, é que a sua habilidade de virar para a esquerda ou direita é bastante lenta." Trata-se de uma questão de expectativa de quem esperava um port fiel ao arcade. A Sega Pro #2, em contrapartida, foi mais bondosa. "O jogo é surpreendentemente rápido e os cenários são muito detalhados. A única coisa que realmente faltou é um modo multiplayer."

A versão de Master System de *Enduro Racer* chegou a ser disponibilizada para a venda no Virtual Console do Nintendo Wii, mas o jogo merecia mais atenção e aparecer em coletâneas ou releituras. Afinal, nada como pegar uma moto e desbravar terrenos perigosos.

Tartarugas Ninja, *Streets of Rage*, *Road Rash*, *Mortal Kombat* e *Street Fighter II* estão entre os grandes hits das locadoras

LOCADORAS

O surgimento, o auge e o declínio dos grandes centros da diversão gamística

Por Felipe Maeda

Se você, leitor, teve sua infância na década de 80 ou 90, provavelmente vivenciou a experiência de alugar um cartucho ou jogar por tempo limitado em uma locadora. Esses estabelecimentos permitiam conhecer o acervo de jogos alardeados pelas revistas e que era impossível de ter em casa. Mas como elas surgiram? Por que acabaram? Saiba a resposta para essas perguntas e reviva os tempos de ouro das locadoras.

Nos primórdios...

As vídeolocadoras surgiram nos EUA no final da década de 70, oferecendo aluguel de filmes em fitas de vídeocassete. O modelo fez muito sucesso e, em pouco tempo, se espalhou pelo resto do mundo. Em seguida, os comerciantes perceberam que os jogos também tinham um bom apelo para aquele negócio. Era a época em que os consoles da segunda geração, como o Atari 2600, conquistavam o coração do público. As locadoras se aproveitaram dessa ascensão para oferecer uma experiência única: permitir ao público jogar um monte de jogos por um preço módico por tempo limitado.

No Brasil, também surgiram várias locadoras nessa época, mas em geral eram pequenas e geridas de maneira amadora. “Era 1984, mais ou menos. Alugavam Atari, ColecoVision (cujos cartuchos eram muito caros), Intellivision...”, diz Mario Camara, um dos fundadores da extinta franquia de locadoras Dimensão Games.

A FRANQUIA DO GAROTO NINJA E A GAMERS

Se você já ouviu falar da Progames, é mais provável que a conheça por causa das propagandas com o garoto ninja nas revistas de videogames. A franquia de locadoras tinha uma revista própria chamada Progames, que depois mudou o nome para Gamers.

A locadora surgiu como uma ideia de Ivan Battesini (foto acima) e alguns amigos – um deles era José Augusto Pereira, que foi chefe do Mario Camara na MISC, uma loja especializada em MSX. Mario e Ivan se conheceram antes da criação da Dimensão Games. Ivan trabalhava com jogos de MSX na Rua Xavier Toledo, centro da cidade de São Paulo, e também era cliente da MISC, onde conheceu Mario.

Depois que Mario e Claudiney fundaram a Dimensão Games, eles compraram a MISC para expandir a rede.

Com o dinheiro que a Dimensão pagou para comprar a MISC, José Augusto montou um projeto de locadora e o mostrou para Ivan e mais dois amigos que gostavam de games. Assim nasceu a Progames, em 1991, na rua Albion, Lapa (bairro da zona oeste de São Paulo). "Era uma salinha pequenininha, no segundo andar de um prédio. Faziam fila lá no meio da rua para subir e ser atendido na locadora", lembra Ivan. A primeira franquia da Progames surgiu com três meses da locadora, em Guarulhos, São Paulo. No segundo ano já tinham cerca de 30 lojas. A quarta loja foi criada em Belo Horizonte e depois a rede se expandiu pelo Brasil. A Progames só não entrou muito na região Norte em dois estados do Nordeste (Piauí e Rio Grande do Norte).

Mas o que realmente ajudou a difundir a marca Progames foi a Gamers, uma das grandes revistas de games na década de 90. Revista e locadora eram complementares. "A redação da revista ficava dentro da loja da Pio XI [rua da região Lapa, São Paulo]. As pessoas iam alugar cartucho e conheciam os pilotos que escreviam a revista", conta Ivan. Alguns integrantes da Gamers se tornaram nomes conhecidos no jornalismo de games, como Fabio Santana, Eric Araki, Rodrigo Guerra e Gilsomar Livramento. Ivan trabalhou na Progames até 1998 e estipula que a franquia durou até meados dos anos 2000. Hoje só sobraram algumas locadoras que eram franqueadas e mantiveram o nome.

O garoto ninja é uma figura muito associada à Progames, mas, na verdade, o mascote não foi criado pela locadora. O personagem é originário de *Little Ninja Brothers*, RPG de ação lançado para NES. O ilustrador do herói, Susumu Matsushita, tem um vasto currículo, incluindo as capas de jogos como *Adventure Island*, *Maximo: Ghosts to Glory* e *Motor Toon Grand Prix*

Desbravando um novo negócio

Com o mercado brasileiro aquecido pela chegada do Master System e dos primeiros clones do NES, como o Phantom System, começaram a surgir novas locadoras no País. Uma das pioneiras do período foi justamente a franquia Dimensão Games, que começou como uma locadora em São Paulo, no fim de 1989. No começo, Mario Camara e seu sócio, Claudiney Moreira de Oliveira, anunciavam os jogos que chegavam "em primeira mão" ao Brasil.

O sucesso foi imediato. "Vinha gente de Campinas, Osasco, da Grande São Paulo toda para alugar as fitas e até os consoles com a gente", afirma Mario. "De sexta-feira, a gente fazia uma promoção que a pessoa levava, sei lá, umas seis, oito 'fitas' e podia devolver na segunda-feira. A gente abria às 10 horas e às 11 já não tinha mais nada na locadora. Podia fechar e ir embora, porque não tinha mais nada para alugar." Mario lembra que, quando abria a locadora, "parecia quando a Magazine Luiza fazia suas promoções" por conta da extensão das filas.

A Progames chegou a investir no Disk Gamers, serviço de atendimento por telefone em que eram fornecidas dicas aos jogadores. Era algo parecido com o que a revista Nintendo Power fazia nos EUA e também com os serviços Hot Line da Tectoy e Power Line da Playtronic. A franquia de Ivan Battesini pôde se dar a esse luxo porque mantinha uma revista que servia de suporte e divulgação do nome Progames (leia quadro "A franquia do garoto ninja e da Gamers")

O sucesso da Dimensão Games estimulou o surgimento de novas locadoras, como a Progames, que foi aberta sem franquias de referência. Exemplos de empreendimentos que surgiram do nada e cresceram eram raros. Um de seus fundadores, Ivan Battesini revela que, ao fundar a primeira locadora em 1991, em São Paulo, não demorou a surgir público interessado nos cartuchos e consoles. "Vinha gente de Mogi das Cruzes para alugar um cartucho de videogame em um dia para devolver no dia seguinte", relata. Sobre esse sucesso, a reportagem "Máquinas de fazer dinheiro", do caderno principal do jornal O Estado de S. Paulo (22/08/1991), expôs um dado chamativo: "Apenas em São Paulo, que detém 40% do mercado nacional, as 50 locadoras instaladas ao longo dos últimos anos alugam, em média, 100 mil cartuchos por mês".

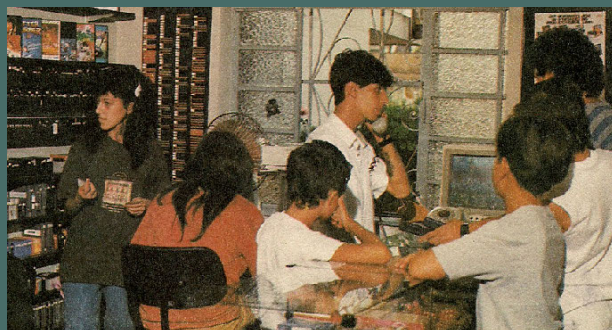
Por todo o Brasil as locadoras especializadas em games começavam a aparecer: era o novo grande empreendimento.

Imagens para a história: à direita, uma rara foto da Dimensão Games (Reprodução/ VideoGame #1); abaixo, foto da locadora Play Score (Reprodução/Ação Games #42)

É nesse boom de locadoras que surgiu a Flash Games, em novembro de 1991, na cidade do Rio de Janeiro. "A Flash Games foi fruto de uma ideia dos meus pais, que viram no aluguel de jogos uma boa oportunidade de negócio na época, pois presenciaram essa febre nos anos 80 e no início dos anos 90 ao alugar jogos nas locadoras para o meu irmão e eu", conta Roberto Vinícius da Silva.

O sucesso foi tanto que as locadoras de vídeo também não podiam perder a oportunidade. Desde locadoras pequenas até grandes franquias, como a Blockbuster, passaram a investir em jogos em conjunto com as fitas de vídeo. Isso gerou certa polêmica, pois o modelo misto de filme e jogos era questionado, conforme aborda a matéria "Vídeo versus Game" da antiga revista Game & Vídeo #2, de agosto de 1991. Um dos entrevistados, Omar Jundi, então diretor-geral da Warner Home Video, demonstrava uma opinião contrária a esse tipo de locadora: "Eu acredito que a 'fita' de game não atende o público de vídeo", disse o executivo na época. "Se investirem sem perder o fôlego, pode dar certo." Havia também o argumento de que as locadoras mistas não lucrariam muito com os videogames, uma vez que os lançamentos de jogos eram mais lentos que os de vídeo.

Outra época

Muitas dificuldades surgiram no caminho. "Na época não tinha internet e uma série de outras coisas. O mundo não era tão globalizado. Era bastante difícil conseguir importar um jogo de videogame e trazê-los para o Brasil em maior quantidade", comenta Ivan Battesini. O problema não era somente a falta de fornecedor, havia também a restrição no mercado nacional imposta pela Tectoy (veja o quadro "A inimiga das locadoras"). Ela tinha o direito exclusivo da venda dos produtos da Sega, o que forçava as lojas

UM VÍCIO DE CRIANÇA E UM GRANDE NEGÓCIO

O fundador da UZ Games, Marcos Khalil, era fã de games desde criança e chegou a apanhar da mãe por frequentar fliperamas. “Era como um viciado em crack”, diz. Seu pai viajou certa vez aos EUA e comprou um Atari 2600 com vários cartuchos. Os vizinhos e amigos de Marcos ficavam alucinados com os jogos dele. “Aproveitei meu lado árabe de ser e comecei a cobrar [os vizinhos] para entrar na minha casa para poder jogar”, lembra. Com o tempo ele foi adquirindo mais jogos e consoles, ao mesmo tempo em que vendia os que não jogava mais.

Nesse tempo, veio um dos seus “clientes” interessado em levar um videogame para a casa dele. Marcos aceitou, mas em troca exigia que a pessoa deixasse algum jogo ou console com ele.

A UZ Games nasceu oficialmente em 1984. Marcos a chamava de “Clube UZ Games”, pois não era como uma locadora com carteirinha e membro inscrito. Ele concentrava seus negócios na troca de jogos e consoles, mas também trabalhava com locação e venda, principalmente de videogames usados. A UZ Games cresceu bastante e se tornou uma grande rede. Em julho de 2014, a UZ Games comemorou 30 anos de existência com 69 lojas espalhadas por vários estados do País.

Uma curiosidade: a UZ Games surgiu em Guarulhos, São Paulo, onde Marcos morava. Por morarem próximos um do outro, Marcos era amigo do falecido baterista do Mamonas Assassinas, Sérgio Reoli. Sérgio chegou a abrir uma locadora em Guarulhos, porém, ele preferiu ir trabalhar na UZ Games com Marcos e fechou sua locadora.

Atualmente, a UZ Games de Marcos Khalil conta com 69 lojas espalhadas pelo Brasil

e locadoras a arranjarem métodos extraoficiais para conseguirem os jogos e consoles. Aconteceu o mesmo com consoles da Nintendo por conta do direito de exclusividade da empresa Playtronic. “A maior parte dos produtos era importada, mas ninguém importava legalmente. Tudo vinha do Paraguai. Alguma coisa vinha direto dos Estados Unidos. Mas era tudo em contrabando”, comenta Mario Camara. Contudo, esse empecilho não durou muito tempo, já que depois tanto a Tectoy como a Playtronic deixaram de lado a restrição.

Fora o fornecimento limitado, os donos de locadora tinham que se atualizar sobre as novidades do mercado de games por meio de revistas estrangeiras. Na época, era a forma mais rápida de saber das novidades, porque elas eram também a principal fonte de informações da imprensa especializada no Brasil. Roberto e seus pais compravam a revista americana EGM; já Ivan ficava atento nas revistas japonesas. “A gente tinha de comprar uma revista no Japão e esperar uns três meses para ela chegar ao Brasil. Na revista japonesa dizia que em seis meses ia sair um novo jogo. Quando a revista chegava aqui, o jogo já estava para sair”.

Mais que locações

Enquanto as locadoras pequenas e mistas limitavam suas locações aos jogos, franquias como a Dimensão Games e a Progames conquistaram muitos clientes fiéis com o aluguel de consoles e acessórios. Mario Camara lembra que o Mega Drive foi um dos mais populares. Para assegurar que a locadora não sofreria extravios, a Dimensão Games dava preferência aos clientes fiéis, aqueles que eles “sabiam que não iam sumir”.

Segundo o ex-dono da franquia, no começo a locação de consoles era ainda mais comum. “Inicialmente, as pessoas não tinham nem o consoles. Era comum alugar dez, vinte consoles em um fim de semana. Aí percebemos que a penetração dos videogames nos lares brasileiros aflorou muito”, explica. Esse modelo de locação não durou tanto tempo. “As pessoas perceberam com o tempo

Na época áurea dos beat 'em ups, o gênero fez grande sucesso nas locadoras. *Streets of Rage* que o diga

Em todas as locadoras, sempre há aqueles jogos mais queridos entre os frequentadores. Um deles se destaca pelo sucesso incrível que alcançou no mundo e no Brasil: *Street Fighter II*. "O jogo foi lançado no Paraguai em uma sexta-feira. Viajamos de avião para o Paraguai em um bate e volta e pegamos o último voo de sexta-feira", conta Mario Camara. "Pedimos [que o fornecedor] reservasse 100 cartuchos e voltamos no primeiro voo logo após o almoço, no dia seguinte, para dar tempo de chegar com o cartucho. Quando chegamos à locadora, tinha umas 200 pessoas esperando pelo jogo." Muitos jogadores deixaram de jogar nos fliperamas a fim de guardar o dinheiro para comprar o jogo no console

Acima, dia agitado na Tek Games (Reprodução/ VideoGame #18); à esquerda, imagem da Loka Loko (Reprodução/ VideoGame #10)

que era mais vantajoso comprar o videogame e alugar os jogos e, em um instante seguinte, que valia ainda mais a pena comprar o console e os jogos", afirma.

Assim, a melhor forma para atrair novos clientes era se manter bem atualizado com os lançamentos e diversificar os serviços. A UZ Games, uma das maiores redes de lojas brasileiras de games da atualidade, começou na década de 80 como uma espécie de locadora (veja quadro "Um vício de criança e um grande negócio"), mas com muita troca e venda de jogos, consoles e acessórios usados. "Sempre compraram bastante jogos usados, porque compravam pela metade do preço", relata o fundador da franquia, Marcos Khalil. O passo seguinte da UZ Games foi ampliar os serviços para assistência técnica e locação para festas de aniversário, oferecendo transporte e instalação dos videogames no local.

Até mesmo as locadoras mais tradicionais se adaptaram às mudanças que surgiram com o tempo, como a adoção do modelo de aluguel por hora, em que o jogador jogava no próprio estabelecimento. Essa forma de locação estava presente já no começo da década de 90, como aponta a matéria "Feras podem jogar nas locadoras", do caderno Estadinho do jornal O Estado de S. Paulo (15/12/1991). De acordo com a reportagem, no início, o tempo de locação em geral era curto, restrito a 15 a 20 minutos. Esse modelo cresceu em meados dos anos 90. Ivan lembra que isso se tornou mais comum a partir dos consoles de CDs. "O preço era muito caro, as pessoas não compravam, então pagavam para jogar na loja", explica.

Do vinho para a água

Os motivos que acarretaram o declínio das locadoras foram diversos. O mais visível foi a pirataria na quinta geração de consoles, quando os sistemas começaram a usar mídia em disco. "A gente vendia o jogo original na loja e o cara vinha na nossa porta e vendia o CD pirata pelo mesmo preço do aluguel", afirma Ivan Battesini. A popularidade da pirataria mudou até os hábitos dos jogadores, como detalha Mario Camara: "Enquanto só tinha coisa original, [os produtos] eram caros, mas tinha mercado para todo mundo. Como era caro, a pessoa sabia no que estava investindo, o que ia comprar, precisava ter um certo conhecimento.

O início da década de 90 foi marcado por um boom de locadoras de jogos no Brasil

DA PAIXÃO À INFORMÁTICA AOS GAMES

Antes de Mario Camara (foto abaixo) e seu sócio Claudiney Moreira de Oliveira fundarem a Dimensão Games, ambos trabalhavam juntos em uma loja especializada em MSX, a MISC (MSX International Service Club). Desde jovem, Mario era apaixonado por computação e trabalhava na área, inclusive dando aulas de informática em escolas. Em meados dos anos 80, essa paixão o fez ingressar em várias empresas no ramo, onde aprendeu a programar no MSX – ele chegou a escrever na revista MSX Micro.

Seu conhecimento em MSX garantiu um emprego na MISC. Lá, ele e Claudiney recebiam muitos clientes interessados em vender consoles e jogos em troca de desconto por equipamentos para MSX. Como os donos da MISC não tinham interesse nesses jogos e consoles, eles eram deixados para Mario e Claudiney. Os dois então começaram a alugar e vender os jogos e consoles.

Nesse meio tempo, a esposa de Mario trabalhava em uma locadora de vídeo chamada Dimensão Vídeos. No período em que as locadoras de vídeo começaram a perder força por causa da fiscalização contra as fitas seladas e piratas, Mario percebeu que as pessoas procuravam muito os videogames, então fez a proposta aos donos da Dimensão Vídeos para comprá-la. O acordo foi feito, e o nome do estabelecimento mudou para Dimensão Games.

Os primeiros consoles e jogos eram aqueles que a dupla recebeu na MISC, praticamente só Master System. Mas, em pouco tempo, comercializavam Phantom System, Dynavision e outros clones de NES. Um dos maiores lucros que tiveram foi com os computadores Amiga, que as pessoas compravam mesmo sendo caro (custava em torno de US$ 500 na época).

A primeira unidade foi no Tatuapé, bairro da cidade de São Paulo. O estrondoso sucesso da locadora permitiu expandir a Dimensão para uma franquia, que no auge chegou a ter 18 lojas. A Dimensão Games durou até meados dos anos 90, quando a Progames comprou a marca.

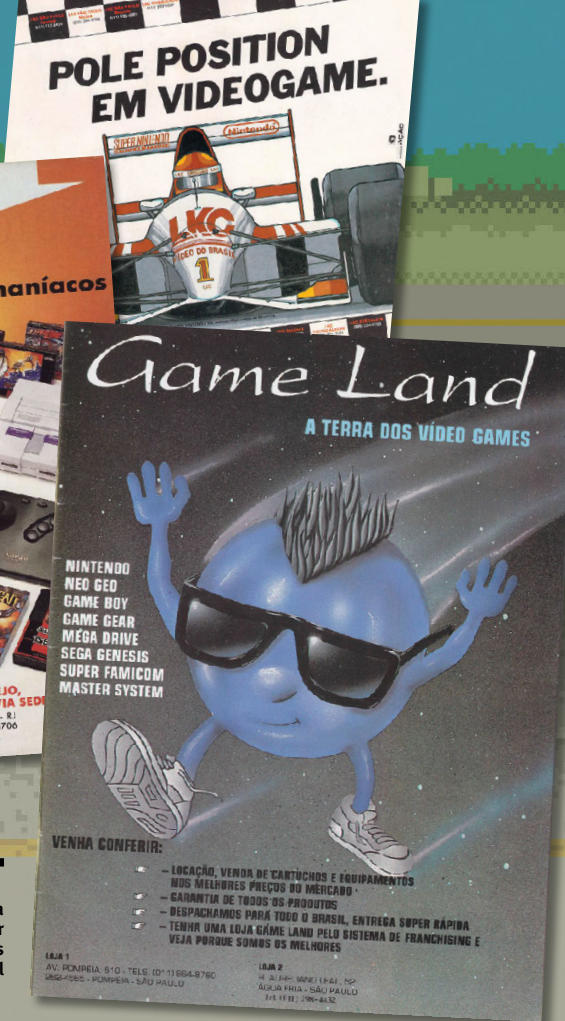
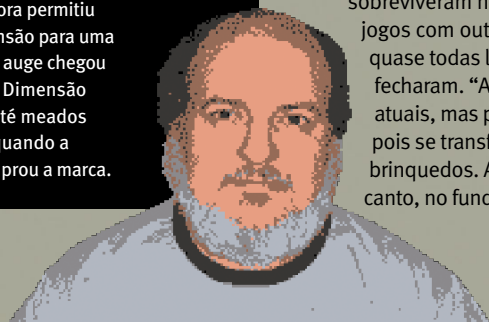
Quando começou a aparecer a pirataria, o jogador não precisava saber nada, só falava: 'Me dá dez desse, dez daquele...'". Chegou ao absurdo de algumas locadoras apelarem à pirataria. "O cara alugava por R$ 1, enquanto os meus originais custavam entre R$ 6 e R$ 8", comenta Ivan.

A violência foi outro responsável pelo declínio das locadoras. "As locadoras passaram a ser lugares onde havia muito dinheiro, nenhuma segurança e que era fácil de carregar e levar [os produtos] embora", diz Mario. E normalmente os assaltantes eram bem violentos, sem receio de aterrorizar funcionários e clientes da locadora, como conta Ivan: "O bandido vinha armado em uma loja cheia de crianças. Levava US$ 30, US$40 mil em videogames e acabava em 15 minutos com uma locadora inteira". Chegou até a existir uma quadrilha especializada em roubo de locadoras. "Tempos depois, descobrimos que a quadrilha era de um cara que tinha uma locadora. Ele vendia os jogos por um preço que não conseguíamos entender como era possível ter lucro", diz Mario.

Marcos Khalil cita outros fatores que corroboraram o fim de muitas locadoras: saturação de mercado e má gestão. "Começaram a abrir uma locadora atrás da outra. O que aconteceu? O excesso de locadoras fez que existissem promoções malucas. Todo mundo começou a fazer loucura", analisa. "O boom que deu e o excesso de locadoras naquele período fez com que uma matasse a outra. É o mesmo que abrir uma rua só com posto de gasolina", diz.

Aos poucos, as locadoras foram se desfazendo e poucas sobreviveram nos anos 2000, muitas vezes mesclando os jogos com outros negócios. Roberto Vinícius conta que quase todas locadoras que ele conhecia no Rio de Janeiro fecharam. "Apenas uma se manteve aberta até os dias atuais, mas perdeu 90% da sua característica original, pois se transformou em uma loja de compra e venda de brinquedos. A parte de locadora de jogos ficou em um canto, no fundo da loja", afirma.

TEC TOY

A INIMIGA DAS LOCADORAS

A Tectoy ficou conhecida pela parceria com a Sega que garantia à empresa brasileira a exclusividade do lançamento oficial dos videogames da Sega no Brasil. O que muitas pessoas não sabem é o quanto isso prejudicou as locadoras e as lojas interessadas em comercializar os produtos da companhia japonesa. Segundo Mario Camara, a briga das locadoras com a Sega começou a partir do lançamento do Mega Drive. O fundador da Dimensão Games conta que sua ex-locadora disponibilizava o console antes da Tectoy. Isso irritou muito a representante da Sega no Brasil, porque ela "ainda estava pensando em lançar no Brasil". Preocupada em perder espaço no mercado, a Tectoy adiantou o lançamento do console para dezembro de 1990 no mercado brasileiro.

A Tectoy passou também a barrar locadoras e lojas de venderem os consoles, jogos e acessórios da Sega, alegando que somente ela tinha o direito de comercializar esses produtos por ser a representante oficial da Sega. Por um tempo, as locadoras burlaram essa restrição contrabandeando os consoles do exterior. Contudo, a Tectoy fez denúncias e exigiu policiamento das locadoras que estavam colocando produtos Sega no mercado. "Quase todo mês tinha uma batida [policial] na porta procurando por produto pirata", lembra Mario.

Depois de muitos embates judiciais, as locadoras conseguiram provar que não estavam vendendo produtos ilegais, já que compravam produtos oficiais da Sega, só que de outro país. Concluiu-se que a Tectoy só tinha o direito da localização dos videogames da Sega no Brasil, o que deu fim à restrição no mercado. A empresa brasileira constatou que seria mais lucrativo trabalhar com as locadoras, incentivando-as com mecanismos de promoção dos produtos.

Comunicado

A Dimensão está retirando todos os cartuchos importados para Mega Drive e Master System de suas lojas. Com isso, está saindo na frente pela igualdade de oportunidades a todas as locadoras de qualquer porte.

A partir de agora trabalharemos apenas com os cartuchos Tec Toy, de qualidade reconhecida por todo o mercado. Para tanto, a Dimensão pede a compreensão de todos os seus associados, esclarecendo que a falta de alguns títulos será provisória. Isso porque a Tec Toy irá se empenhar no lançamento de cartuchos, tanto para Master System como para Mega Drive. A exemplo do que já comprovou, com o lançamento de mais de 60 títulos para Master em apenas um ano.

A Dimensão está certa de poder contar com a colaboração de outras locadoras nesta fase de preparação para um novo mercado, onde a médio prazo teremos efetivamente a igualdade de oportunidades a todos, e maiores possibilidades de oferecer aos usuários um número significativo de lançamentos. Que, em pouco tempo, poderão ser simultâneos no Brasil e no Exterior.

TEC TOY — DIMENSÃO

A locadora Bubble Gum Game Club oferecia o serviço de aluguel de consoles (Reprodução/VideoGame #10)

Novos tempos

Com a forte ascensão da mídia digital, as locadoras perderam o sentido de existir. "A mídia física está em extinção. Hoje na minha conta Steam de PC, tenho entre 120 e 150 jogos. Não considero lógico gastar recursos produzindo um bem que não é necessário", destaca Mario. Ivan acredita que ainda é possível manter uma locadora hoje em dia com a acessibilidade no fornecimento e uma geração de jogadores mais velhos. "Hoje você já tem uma geração que já veio pronta para jogar videogame. Na minha época não, pessoas da minha idade não jogavam videogame. Quem hoje tem 30 anos, naquela época tinha 10 anos. Naquela época quem estava com 30 anos nem tinha visto um videogame porque não existia antes", diz. Porém, Ivan pensa que esse negócio não duraria muito tempo, porque ele acha que a mídia física acabará no futuro.

Quanto àqueles que ainda sobrevivem no meio, Marcos Khalil dá a locação como inviável. "O produto tem uma rentabilidade baixa. Ou seja, teria de alugar o jogo a cada cinco ou dez minutos para se pagar", argumenta o dono da UZ Games.

OUTRA REALIDADE ECONÔMICA

No final dos anos 80 e início dos anos 90, o Brasil passava por um período sombrio na economia, com uma inflação galopante e baixo poder de consumo.

Nesse contexto, os videogames eram um artigo de luxo para muitos brasileiros. Exemplos: o Atari 2600 custava em abril de 1983 o total de Cr$ 119 mil (cruzeiros), o equivalente hoje a R$ 2.746,15. Com esse mesmo valor, dava para comprar 915 jornais naquele período. O Master System custava, em dezembro de 1992, cerca de Ncz$ 3,5 mil (cruzeiros novos), equivalente hoje, com as devidas correções, a R$ 2.333,33. Nessa mesma época, o salário mínimo equivalia a R$ 414,15**. A situação do salário mínimo ficou ainda pior até a primeira metade dos anos 90. Em 1993, o Super Nintendo custava, em média, o equivalente a R$ 1.500, mas o salário mínimo na época equivalia a R$ 373,70.

Além disso, a inflação incontrolável que assolava o País no período tornava a moeda muito instável (em 1993, a inflação atingiu incríveis 2.477,15%, o acumulado em 12 meses até maio daquele ano, segundo o IBGE). Por isso, houve lojas e locadoras que venderam seus produtos em dólares, como é o caso da Lojinha Postal Mônica e Victor's (foto).

*Os valores dos consoles foram obtidos na matéria "Quanto custavam os videogames na época em que foram lançados?" do blog Modo Arcade do site do Estadão.
**Os valores dos salários mínimos foram obtidos na matéria "Veja evolução do salário mínimo desde sua criação, há 70 anos" no portal G1, seção Economia.

Nostalgia

Mesmo que as locadoras não voltem como antes, elas deixaram ótimas memórias para quem vivenciou seu auge. Elas representaram um simbólico período na vida de muitos jogadores. Era, de fato, uma época mais simples, com jogos mais simples, mas que oferecia alguns prazeres únicos, como lembra o microempresário Rael Gugelmin Cunha: "Sinto falta de esperar ansiosamente pelas revistas mensais, da expectativa sobre cada jogo alugado, afinal, sabíamos muito pouco sobre o jogo, já que não havia análises ou vídeos dos jogos".

Eram também tempos em que os jogadores não tinham muitas preocupações, já que a grande maioria ainda era criança ou adolescente. "Sinto falta da companhia dos colegas nas tardes de sábado, de algumas amizades que fiz e da falta de preocupações que tinha naquela época. A concentração é o fator-chave para quem joga videogames, e a minha anda meio comprometida com a vida de chefe de família. É até meio frustrante você ter uma pilha de jogos e saber que não vai jogar ou finalizar 1/3 daquilo", comenta Kleber Alexandre, supervisor de rastreamento de veículos.

Os donos das locadoras compartilham desse sentimento nostálgico. "Metade das pessoas com quem eu converso hoje e outras que vêm conversar comigo são ligadas com essa época da minha vida. Porque o pessoal era mais do que cliente, era tudo amigo. Frequentava a loja, ia lá falar de um jogo, levava algum jogo, falava com o pessoal da revista", relembra Ivan Battesini. Mario Camara também destaca as amizades que fez na época. "A coisa mais agradável era o contato com as pessoas. Saber que você está levando diversão para elas. Você está deixando a vida das pessoas mais alegre por umas horas", diz. "Acho que isso é a coisa que mais me agradou nessa época e da qual mais sinto saudade."

Com o tempo e a ascensão dos consoles com mídia em disco, os RPGs também se popularizaram entre os jogadores e o fato de terem longa duração não os espantava na hora de alugá-los: "Tinha cara que pegava um *Final Fantasy* e não conseguia terminar, então alugava o jogo por uns três meses ou mais", diz Ivan Battesini

JUDGE DREDD™

Com visual à la Mortal Kombat e pancadaria estilo Tartarugas Ninja, a Midway tentou criar o primeiro jogo de super-herói com gráficos digitalizados. Só que a justiça de Judge Dredd não chegou às ruas

Por Alexei Barros

DREDD! TURN AROUND AND DIE!

BAAAADOOOOOOMMM!

O beat 'em up *Judge Dredd* é um exemplo claro de que os jogos são mais dependentes dos filmes do que o inverso. Motivada pelo sucesso do arcade de tiro *Terminator 2: Judgment Day*, a Midway se interessou em produzir outras adaptações cinematográficas, e *Judge Dredd* seria o próximo da lista. Mas o filme atrasou, o que foi apenas um dos muitos motivos que provocaram o cancelamento do jogo. Acompanhe a trajetória desse intrigante projeto e julgue o culpado.

- **Ano em que seria lançado:** 1993
- **Publicação:** Midway
- **Desenvolvimento:** Midway
- **Plataforma planejada:** arcade
- **Por que não foi lançado?** O jogo não atingiu a expectativa do time de produção; vários problemas foram apontados no teste de locação do arcade; o filme com o Sylvester Stallone atrasou, o que diminuiria o hype criado em torno do jogo; e, por fim, o hardware do arcade estava ficando fora de produção.
- **O que aconteceu depois?** Houve duas propostas para retomar o projeto, mas não vingaram. Tempos depois, uma ROM do jogo incompleto saiu na internet.

Batendo o martelo

Se não fosse pelo filme estrelado por Sylvester Stallone em 1995, é provável que poucos conhecessem Judge Dredd das HQs fora de seu território de origem, o Reino Unido: um juiz autoritário que prende e até executa criminosos na corrompida cidade de Mega-City One.

Quem se animou com a ideia de lançar a adaptação foi a norte-americana Midway. Mas por quê? "O principal motivo para escolhermos o Judge Dredd foi o enorme sucesso que a Midway teve com *Terminator 2*. Estávamos procurando por outra propriedade intelectual de filme para trabalhar", resumiu Jake Simpson, um dos programadores do projeto, ao site Gaming Hell. "O filme do Judge Dredd tinha acabado de ser anunciado e foi por isso que o selecionamos."

A produtora já usufruía da popularidade de *Mortal Kombat*, uma franquia própria, e, ainda assim, ficava de olho no que se passava nos cinemas. "Stallone estava no processo de ser escalado para o filme... Ele apareceu em um talk show na Europa dizendo que estava interessado", conta o desenvolvedor Tim Coman no artigo Video Game Graveyard do Gamespot.

Em um período anterior à produção de *Mortal Kombat II*, seis funcionários da Midway se mobilizaram para criar o arcade de *Judge Dredd*. Além dos citados Tim Coman e Jake Simpson, a equipe foi formada por Eric Kinkade (artista), John Vogel (artista), Mark Penacho (programador) e John Hey (designer de som). "Queríamos fazer o primeiro jogo baseado em quadrinhos totalmente digitalizado", fala Tim Coman. Boa parte dos integrantes da equipe era formada por fãs de *Judge Dredd* e motivação é o que não faltava.

Como não dava para esperar pelo filme (e pela boa vontade do Sylvester Stallone), Judge Dredd foi interpretado no arcade por Sal Divita, que depois fez o papel de Nightwolf, Cyrax, Sektor e Smoke em *Mortal Kombat 3*. O artista Curt Chiarelli, o mesmo das esculturas do Goro no *Mortal Kombat* e do Judge Death e Precious Leglock nesse jogo, aplicou no ator uma espuma de látex protético colorido com maquiagem de teatro. Para completar o uniforme, Divita usou uma jaqueta de motoqueiro e uma proteção corporal de fibra de vidro. (Reprodução/deviantRT de Curt Chiarelli)

"Não foi fácil recriar Mega-City One e seus ilustres e infames habitantes do zero", afirma Tim Coman. "Trabalhando com um orçamento que faria os cenógrafos do filme ficar sem ar, recriamos o mundo da HQ em uma detalhada clareza digitalizada"

À frente do filme

"A premissa do jogo seria um cruzamento entre *Mortal Kombat* e *Teenage Mutant Ninja Turtles*", conta Jake Simpson. De *Mortal Kombat*, *Judge Dredd* herdaria os gráficos. "O estilo digitalizado estava ali simplesmente porque tínhamos a tecnologia para fazê-lo e tivemos grande sucesso com *Terminator 2*, *Mortal Kombat* e *NBA Jam*. Era a marca registrada da Midway, por assim dizer", diz Jake. "Introduzimos essa nova forma de capturar vídeo em tempo real que o *Mortal Kombat II* usou para criar imagens muito mais claras que as de *Mortal Kombat* – o primeiro *MK* usava uma câmera de vídeo e gravava toda a ação, que depois era capturada. Na realidade, capturamos diretamente do cenário com fundo azul e obtemos resultados MUITO melhores. *Mortal Kombat II* usou a mesma técnica."

Tomada essa decisão, esperava-se que o jogo adotasse uma estética baseada no filme, porém... "Passamos um tempo imaginando se devíamos usar

“Nem consigo imaginar hoje essa mistura de personagens, como colocar Goro em *Judge Dredd*”, comenta Eric Kinkead

Os gráficos digitalizados dos ratões foram feitos com roedores de verdade

o mesmo visual do filme, mas estávamos tão avançados nesse momento que desistimos de esperar”, revela Jake Simpson. Sendo assim, o time de produção se preocupou então em adaptar o universo das histórias em quadrinhos com fidelidade. “Pegamos as roupas, construímos sets em miniatura e foram feitos até bonecos para animação stop motion (Judge Death e Precious Leglock eram totalmente articulados)”, conta Tim Coman.

Goro de estimação

Logo na primeira fase o monstro de quatro braços de *Mortal Kombat* se faz presente, porém não como estamos acostumados: um Goro em versão miniatura aparece domesticado e preso por uma coleira, sendo conduzido por uma mulher. Os inimigos do estágio são os integrantes da Angel Gang, que tomaram o Willis Power Tower Mall. A missão é conter a fúria da gangue e seguir para os esgotos. Antes da pancadaria, o jogo relembra o mapeamento de comandos dos botões de ação (e do Start) naquela fase. Esse painel foi reaproveitado de *NARC* (falamos do jogo na **OLD!Gamer #12**) e nem todos na Midway gostavam dele, inclusive Jake Simpson. “Eu o odiava, mas tudo mundo dizia que funcionou bem com *NARC*. *Judge Dredd* era o meu primeiro jogo, então deixei passar”, desabafa.

As funções de pulo e agachamento dos respectivos botões se mantêm ao longo do jogo, mas os botões Attack e Special Attack podem mudar de acordo com a fase (no estágio inicial, esses ataques correspondem a soco e chute). No ar, uma voadora é dada com o botão de pulo ou de chute. Agachado, Judge Dredd pode desferir o gancho no queixo à la *Mortal Kombat* (com o botão de soco), atirar uma granada (com o de pulo) ou levantar e arremessar o oponente (com o de chute). Os cenários do jogo de arcade do Judge Dredd apresentavam profundidade, e isso é reproduzido de maneira curiosa: com os sprites dos personagens aumentando ou diminuindo de tamanho dependendo da distância.

Ao todo, o jogo permitiria que até três pessoas participassem, com juízes de luvas e botas de cores distintas: verde para o primeiro jogador, amarelo para o segundo e azul para o terceiro. Mas o arcade das Tartarugas Ninja, uma das fontes de inspiração

A cada perda de energia, há uma animação que mostra a fúria do vilão,

Se assim já é uma bagunça, imagine com quatro juízes...

do jogo, não permitia que quatro pessoas jogassem? "A única razão de termos três jogadores era porque não cabiam quatro no painel de comando do arcade. Estávamos tentando manter os custos baixos", conta Jake Simpson. Nessa batalha de clones, todos os integrantes da gangue têm longos cabelos loiros e chapéu, mudando somente a cor da calça. Eles atacam com golpes de tacos de beisebol ou arremessando tonéis. Ao melhor estilo *Contra*, itens caem do céu: o distintivo dá invencibilidade temporária, a cabeça do Judge Dredd recupera a energia (o normal seria pensar que ela desse uma vida), a granada amarela adiciona um explosivo para o jogador atirar quando quiser e a granada vermelha mata todo mundo que estiver na tela. Para coletar esses itens era preciso se agachar, algo totalmente desnecessário.

A primeira parte do jogo na cidade acaba abruptamente com o vilão Fink Angel surgindo de um bueiro. Judge Dredd o segue, pulando para a próxima área, nos esgotos (cenário mais Tartarugas Ninja que esse não há). Aqui, Judge Dredd deve combater ratos gigantes, andando contra o forte fluxo da água (que não altera o gameplay). Os ratos são capazes de paralisar os movimentos do personagem, obrigando o jogador a mover o direcional para se libertar dos roedores. Adivinha como eles conseguiram as imagens de ratos? "Simplesmente não dava para pegar uma imagem digital de domínio público de um rato na internet em 1992. Todas as imagens eram impressas e não podíamos escanear nada com medo de infringir leis de direitos autorais. Então usamos um rato. Eles pegaram um rato de uma

GABINETES ABSOLVIDOS

Foram fabricados quatro gabinetes do *Judge Dredd*, e pelas fotos tiradas do exemplar encontrado na Star Worlds Arcade, em DeKalb, Illinois, EUA, dá para perceber que a Midway queria caprichar no visual da máquina. "Chegamos a falar com Brian Bolland [artista original da HQ do Judge Dredd] para fazer a arte conceitual para a lateral do gabinete, mas ele estava atolado de trabalho", lembra Tim Coman. A solução encontrada foi a melhor possível. "Em vez disso, optei por uma arte 3D pré-renderizada de alta qualidade. Fomos os primeiros a usar quatro cores (no processo todo) nos gráficos renderizados do gabinete (o primeiríssimo a ser impresso diretamente na madeira)", comenta. "A maioria das laterais de quatro cores era tradicionalmente pintada e então impressa em adesivos grandes. *Mortal Kombat II* foi o primeiro jogo da Midway que foi lançado usando esse processo."

(Reprodução/ Schusler no arcade-museum.com)

loja de animais. Ele seria comida de cobra. John e Tim o gravaram. Então tínhamos um rato. No estúdio. Eu o adotei e o mantive em uma gaiola no meu apartamento", conta Eric Kinkead sobre o bizarro episódio envolvendo o roedor. "O rato misteriosamente correu para um beco atrás do apartamento com lixeiras e outros ratos da cidade."

Ao sair da água, o subchefe Fink Angel dá as caras. Depois de derrotá-lo, Judge Dredd chega a Power Tower, onde mais integrantes da gangue surgem para confrontá-lo. No caminho, há uma máquina que produz clones tenta justificar a pouca variedade de inimigos, e os adversários passam a atirar os tacos de beisebol. Judge Dredd sobe um andar pelo elevador para enfrentar outro chefe, o brutamonte Mean Machine, que ataca com cabeçadas e um braço mecânico. Antes de prosseguir para a próxima fase, há uma sessão de treino de tiro.

No segundo estágio, o objetivo é conter uma rebelião de robôs e prender o vilão Precious Leglock... Então *Judge Dredd* se transforma em um jogo de plataforma. O botão de soco passa a disparar a arma e o botão de chute agora desfere um tiro na diagonal superior. Com plataformas móveis, caveiras voadoras, armas de teto e mais uma penca de robôs chatos, passar desse segundo estágio era um sofrimento. "A fase de pulo com os robôs literalmente foi feita um mês antes do teste de locação. Ela foi criada apenas porque o Eric renderizou alguns gráficos de robôs, olhou para eles e disse: 'O que podemos fazer com isso?' – Eric e eu a construímos sozinhos muito rapidamente", revela Jake Simpson. É evidente a pressa com que esse trecho foi produzido: nem há um aviso no início sobre a mudança de função dos botões e a parte que precede o confronto com o Precious Leglock é confusa. O cenário acaba com um robô e um aspirador de teto escrito "Mega-Vac". Mesmo avariando o torso do inimigo robotizado, a parte inferior dele, que é motorizada, continua percorrendo o ambiente até que os tiros do protagonista agachado finalmente o atinjam. Com isso, o aspirador suga o personagem e o leva para a arena de Precious Leglock. Sem nenhuma explicação, a arma de Judge Dredd não pode ser usada no combate com o chefão.

Após uma nova sessão de treino de tiro, Judge Dredd embarca na terceira fase, a Block War. Em uma área pequena, Judge Dredd deve evitar que uma das duas torres seja destruída. Para tanto, ele precisa matar o maior número possível de inimigos, evitando que as barras de energia das torres cheguem ao estado crítico. Quando isso ocorre, um míssil é disparado, explodindo a torre do lado oposto. Tudo com tempo limitado, até que as cápsulas com espuma

Entre algumas fases, há sessões de treino de tiro, lembrando vários jogos do RoboCop (leia mais a respeito na OLD!Gamer #20)

Houve algum contratempo com os proprietários de licença do Judge Dredd? "Os caras que eram os donos da HQ *2000 AD* foram incrivelmente bacanas. Eles simplesmente aprovaram tudo, quase sempre sem fazer comentários, apenas nos deixando fazer as coisas", lembra Jake Simpson

A missão final precisa ser completada em 3 minutos e 10 segundos. Porém, o tempo correto é 3 minutos e 30 segundos, detalhe que foi corrigido em uma versão posterior cuja ROM vazou na internet

expansiva contenham os inimigos.

Nessa fase, o cenário volta a apresentar profundidade, e Judge Dredd mais uma vez empunha a arma – agora com o devido aviso dos botões no antes do início da missão. Caem do céu power-ups para a arma, permitindo o disparo de balas que ricocheteiam, incendeiam, perfuram a blindagem ou são guiadas pelo calor. Em seguida, há mais uma sessão de treino de tiro e a frase "Death is Coming" surge, com a imagem da escultura do vilão Judge Death. A ROM que foi liberada na internet acaba assim, sem mostrar a fase seguinte.

"A última fase era basicamente o Judge Death em Resyk – ele ficava reanimando corpos que eram lançados de uma esteira transportadora no fundo da tela, e o jogador deveria atirar neles e no chefão. O jogador teria sua arma, mas ela poderia ser desarmada e o jogador ficava no mano a mano até que outra arma aparecesse na fase", lembra Jake Simpson. O conteúdo descartado não parou por aí, como Jake revela. "Tivemos de cortar outra fase – a de perseguição de moto. Era em uma descida, na qual o jogador tinha de perseguir um carro em uma rampa alta pela cidade. Era para ser originalmente como o *Spy Hunter*", comenta, citando o clássico arcade da própria Midway. "Cortamos porque, honestamente, não havia desafio."

O estágio de plataforma beira o insuportável pela quantidade de inimigos. "É, a fase dos robôs ficou totalmente fora de contexto. Muito grande. Não é dos meus melhores trabalhos", reconhece Eric Kinkead

Assim como Goro, Precious Leglock foi feito com animação stop motion

A má sorte de Judge Dredd parecia estar com a Midway, pois a Acclaim adquiriu a licença e publicou em 1995 uma adaptação do filme para SNES, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. É um jogo de plataforma desenvolvido pela Probe Software

Condenado pelo júri popular

Foram feitos quatro gabinetes do arcade para os testes de locação. "Testamos *Judge Dredd* em Chicago – ainda estávamos relativamente no início do desenvolvimento para testá-lo. Normalmente, um jogo não vai para o teste até estarmos totalmente prontos, e não estávamos – então começamos a perceber que o jogo não seria bom, e queríamos saber o quanto antes, para podermos simplesmente cancelá-lo e parar de perder nosso tempo", comenta Jake Simpson.

O relatório dos testes de locação compartilhado no Gaming Hell lista uma série de problemas apontados no jogo, como falhas de design e a falta de popularidade do personagem. Segundo Jake, nem a própria equipe ficou satisfeita. "Era um trabalho feito com carinho e não estava à altura da nossa expectativa", revela.

O desânimo se juntou a contratempos fora do controle da Midway. "O filme atrasou (o Stallone foi para a produção de *Demolition Man*, o que significava que não haveria o hype pré-filme para a nos ajudar a ganhar jogadores não familiarizados com Judge Dredd) e o hardware do jogo no qual estávamos trabalhando na época estava saindo de produção...", explica Tim Coman. Depois de 18 meses de trabalho, o arcade do Judge Dredd foi para o limbo. Não faltava muito para acabar: "Provavelmente poderíamos ter finalizado em um mês", arrepende-se Jake Simpson.

Quatro meses após a desistência, e aproveitando que o lançamento do filme do Judge Dredd enfim se aproximava, foi apresentada uma nova proposta para retomar o projeto a fim de tentar recuperar o prejuízo. A ideia seria explorar a figura de Stallone, usar as vozes dele no jogo, refazer a captura do Judge Dredd com o figurino do filme e mais movimentos, além de corrigir erros, como a baixa variedade de inimigos e dos padrões de ataques do subchefe Fink Angel. Já se falava de versões caseiras. Prazo: cinco meses. Esse aperfeiçoamento não foi para frente e então surgiu outro plano, começando do zero: um jogo de pistola de luz nos moldes do *Revolution X* e *S.T.U.N. Runner* da Atari Games. A intenção era reforçar o elo com o filme, e a Midway teria livre acesso aos sets de filmagem e permissão para uso das músicas. O time esperava contar com Stallone por ele ter aparecido nos jogos *Demolition Man* e *Cliffhanger*. O projeto não deu certo, enterrando todas as esperanças. Mesmo sem ver *Judge Dredd* pronto, Tim Coman guarda boas lembranças do arcade: "Apesar de tudo, sou muito grato que a Midway tenha nos permitido trabalhar nesse jogo até onde conseguimos".

PIANO TEACHING SYSTEM

O teclado que dava aulas básicas de piano para o jogador, mas não a ponto de fazer milagres e dispensar um professor de verdade

Por Alexei Barros

Guitar Hero e *Rock Band* não foram lançados para ensinar os jogadores a tocar instrumentos; no máximo, esses jogos podem melhorar a noção de ritmo. Em contrapartida, *The Miracle Piano Teaching System* tinha de fato o objetivo de dar aulas de teclado para os jogadores com um software próprio.

À espera de um milagre

The Software Toolworks, a empresa por trás de *The Miracle Piano Teaching System*, é a mesma que fez depois os jogos educativos *Mario Is Missing!* e *Mario's Time Machine* no SNES. Essa proximidade com a Nintendo já havia ficado evidente quando o teclado foi revelado na feira Summer Consumer Electronic Show 1990. Na ocasião, o porta-voz da Nintendo, Howard Phillips, mostrou o periférico com o ator e pianista britânico Dudley Moore. "Custando US$ 300, é um teclado de piano que se conecta no NES e vem com um software educativo. Os sons são fabulosos, o conceito é interessante. E com Dudley Moore promovendo o acessório, como o milagre pode falhar?", relata a Computer and Video Games #105.

O aplicativo do teclado procurava ajudar a leitura das partituras

Os menus do software do teclado simulam as salas de um conservatório musical

A ideia do acessório era tornar as aulas mais divertidas. "Queríamos ter certeza de que o estudante não ficasse entediado ou frustrado", afirmou Jon Mandel, um dos responsáveis pelo aplicativo, à revista Computer Gaming World #93. "Diferente das lições tradicionais, os estudantes aprendem de acordo com o seu ritmo e agenda", disse à Game Informer #6 a porta-voz da Software Toolworks, Tracy Egan.

A Nintendo Power #20 trouxe um extenso artigo detalhando o funcionamento do *The Miracle Piano Teaching System*. Segundo a revista, só o acessório já valia o investimento. "Há 128 diferentes sons programados no teclado, indo de harpas calmantes a efeitos de som escandalosos (latidos, tapas e gritos!). Apenas fazer barulho com algum desses efeitos é divertido! O Miracle Keyboard tem alto-falante estéreo embutido que fornece qualidade de som aceitável, mas também há saídas de fone estéreo", comenta a reportagem. O uso do teclado não se limitava ao videogame. "Usuários avançados podem conectar o Miracle System em um sequenciador usando MIDI. Esse atrativo, que não é encontrado

THE MIRACLE PIANO TEACHING SYSTEM

- **Fabricante:** The Software Toolworks
- **Preço:** US$ 300 a US$ 500, dependendo da versão
- **Sistemas compatíveis:** NES, SNES, Mega Drive, Amiga, Mac e PC
- **Lançamento:** 1990
- **Slogan:** "O primeiro piano que ensina você a tocar" ("The first piano that teaches you how to play it!")
- **Jogo compatível:** *The Miracle Piano Teaching System* (vinha junto com o teclado)
- **Prometia:** ensinar os jogadores a tocar piano com diferentes exercícios práticos
- **Trouxe:** aulas básicas de piano, mas nada que supere um professor de verdade

em muitos teclados na faixa de preço do Miracle, o torna compatível com outros dispositivos musicais eletrônicos, como uma máquina de ritmos [instrumento eletrônico que imita sons de bateria e percussão]", aponta a revista.

Depois, o acessório foi lançado para outros sistemas além do NES, e a versão do computador Amiga foi destacada em uma matéria publicada no caderno de Informática da Folha de S. Paulo, que entrevistou um usuário que conhecia o aplicativo no Amiga. "O Miracle ajuda a ler as notas, agora já sei a posição delas na pauta. Isso ajuda na hora de estudar flauta", diz Ian Anker ao jornal.

Quando lançado, o teclado recebeu, de maneira geral, análises positivas da imprensa. A Computer Gaming World #93 citou a falta de um professor de verdade. "Apesar do design inteligente do produto, o teclado ainda requer que o estudante esteja motivado para usar o sistema de forma contínua, tanto para aprender as lições quanto para praticar. Ainda que o sistema seja feito para ser utilizado por crianças e adultos, os pais (toquem eles piano ou não) devem considerar acompanhar seus filhos, ao menos para completar as lições básicas", pondera a revista. "O sistema pode substituir o professor de música tradicional de muitas formas, mas não pode forçar o estudante a praticar e não pode garantir que o estudante esteja usando a posição correta das mãos e movimentos dos dedos."

O prêmio dessa promoção da Nintendo Power era um final de semana em Hollywood, tocando teclado com Jazz e Will Smith de *Um Maluco no Pedaço*

Howard Phillips e Dudley Moore (falecido em 2002) na Summer CES 1990

DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES

Planejado originalmente para o NES, o *The Miracle Piano Teaching System* teve o seu conceito expandido quando foi lançado para outras plataformas. "Enquanto a versão NES do sistema é excelente, as novas edições para PC, SNES e Amiga são graficamente mais avançadas, contêm mais informações e são muito mais elaboradas.

Em relação às versões para computadores, a maior vantagem é que os estudantes podem salvar o progresso em disco e o acompanhamento orquestral é muito mais complexo", afirma a análise do acessório na Computer Gaming World #93, que nem chegou a mencionar as versões de Mac e Mega Drive.

Além disso, nas edições para os computadores, há a opção de comprar coletâneas com faixas adicionais. "Essas músicas podem ser incorporadas no sistema de aprendizado, então os estudantes podem ser instruídos para novas seleções musicais (que podem combinar mais com seu gosto). As *Miracle Song Collections* estão disponíveis em disco por US$ 49,95 cada. Dois volumes estão atualmente à venda", comenta o texto.

De todo modo, o *The Miracle Piano Teaching System* pode ser, de acordo com a revista, um grande empurrão para algo mais ambicioso. "Eles vão entender o básico de piano e leitura de música, mas para instruções avançadas, passar para um professor profissional de música com aulas particulares é quase inevitável." Já a PC Magazine criticou as limitações do teclado. "Com apenas 49 teclas, o Miracle Keyboard tem 12 teclas a menos que a maioria dos teclados MIDI. Os 128 sons e efeitos do sintetizador são medíocres, e o teclado não tem efeitos como pitch bend [que distorce o tom da nota]", pondera Robert Kendall na edição de agosto de 1992, citando também o fato de que o software não corrige a postura e a posição das mãos.

O livro *Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap* (2012) de David Wesley e Glroia Barczak, lamentavelmente aponta o teclado como um fracasso comercial, mesmo com um investimento de US$ 6 milhões de publicidade.

18 ARENAS MEMORÁVEIS KOF: A SAGA OROCHI

1. Brazil Stage 2. Japan Stage 3. Mexico Stage

4. China Stage 5. Japan Stage 6. America Stage

7. Hero Team Stage 8. Fatal Fury Team Stage 9. Art of Fighting Team Stage 10. Korea Team Stage 11. Chizuru's Stage 12. Goenitz's Stage

13. Japan Stage 14. Monaco Stage 15. USA Stage

16. USA Basketball Court Stage 17. Japan Street Stage 18. Middle East Stage

THE KING OF FIGHTERS
REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

A MAIOR FEIRA DE GAM

PATROCINADORES:

PlayStation.

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
EDITORA
EUROPA